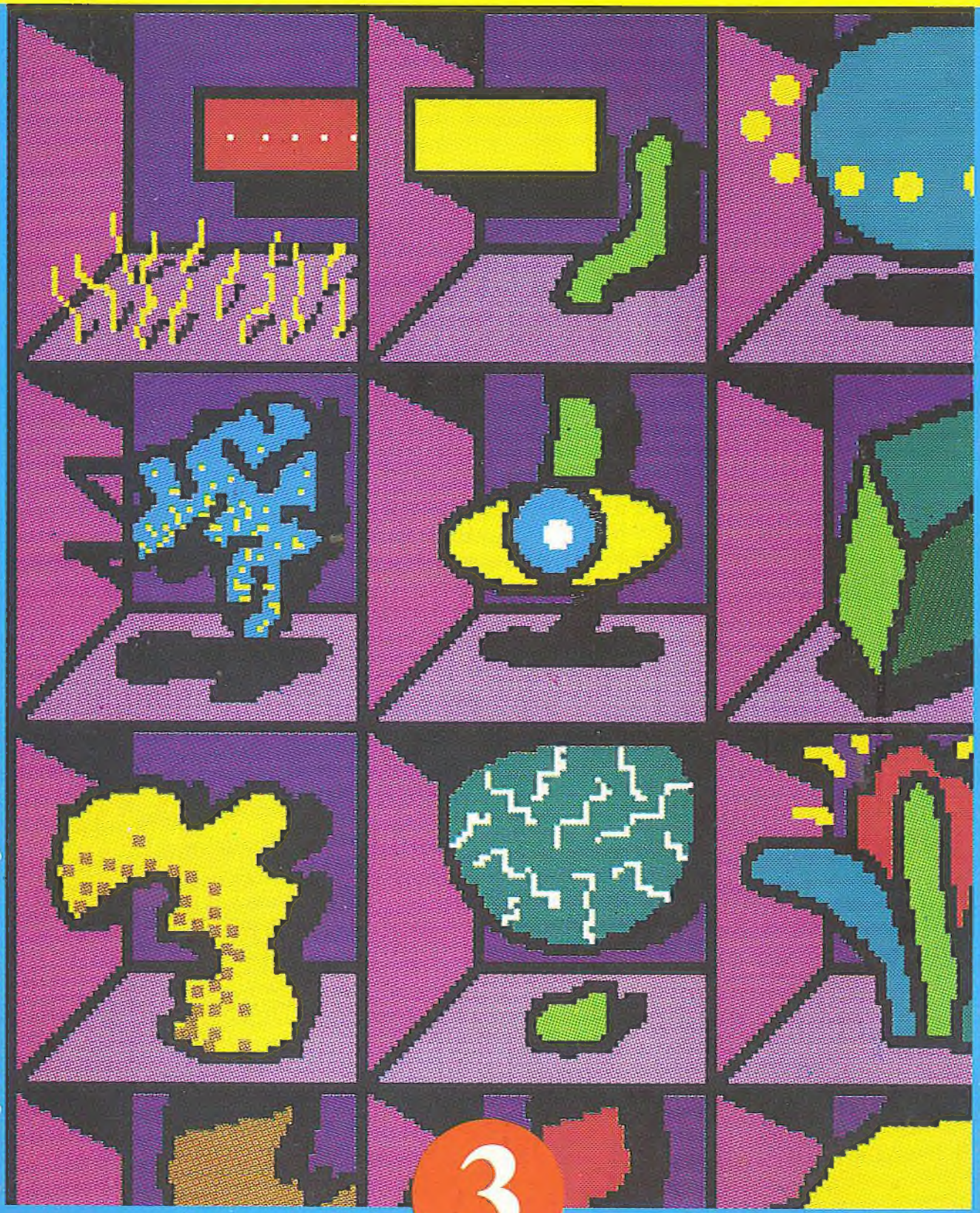
COMMODORE

AMIGA

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ MART 1992 12.000 TL.



DEĞİŞİMLER DÖNÜŞÜMLER

DOSYA: AMIGA VISION

3

Küçük Amigacılar için çok özel öğretmenler:

Teleteknik AMIGA Eğitim Programları Dizisi

Sihirli Disketler

Evlerinde Amiga 500 bilgisayarı olan küçükler yaşadı!

Sihirli Disketler dizisi programlarıyla şimdi 5 yaşına basmamış miniklerden 11 yaşındakilere kadar bütün küçük Amigacılar, resim yapmaktan yazı yazmaya, aritmetikten coğrafyaya, temel bilgileri eğlenerek öğrenecekler... Yetenekleri ve becerileri gelişecek, öğrenmek bir oyuna dönüşecek.

Küçük Amigacılar çok şanslı... Sihiri Disketler gerçekten çok özel öğretmenler.

SİHİRLİ DİSKETLER DİZİSİNİN İLK PROGRAMLARI:

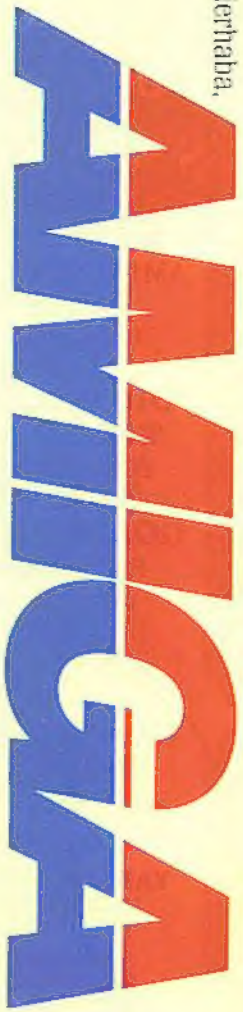
1 : Gökkuşağı, İriler ve Ufaklar (5 yaş öncesi)
2 : Eşlemece, Renkler ve Şekiller (5 yaş öncesi)
3 : Boya Kutusu, Yelkenler Fora (5-7 yaş arası)
4 : Toplamaca, Trafik (5-7 yaş arası)
5 : Saatler, Haydi Yarışalım (7-11 yaş arası)
6 : Söz Sırası, Haydi Gezelim (7-11 yaş arası)

Sihirli Disketler programlarını tüm Teleteknik Yetkili Satıcıları'ndan satın alabilirsiniz.

© Teleteknik ARTNET

Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy
80030 İstanbul Tel:(1) 252 50 33 (6 Hat)
Faks:(1) 251 84 56 Teleks : 25731 tlk tr.

Merhaba,



Geçtiğimiz ay geleneksel SHOW ayı idi. Teleteknik'in hazırladığı uzay dekorları oldukça dikkat çekici ve etkileyici idi.

İkinci sayımızı çıkardığımız sıralarda Commodore Show dolup taşmaya da başlamıştı. Show hakkındaki detaylı bilgileri haberlerde bulabilirsiniz. Ayrıca bu ayın haberlerinin arasında Türkiye'ye giren yeni bir marka hakkında detaylı bilgi edinebilirsiniz. Bu firmanın ürünleri arasında dünyanın en küçük hard diski de yer alıyor.

Israrla sürdürdüğümüz DOSYA bölümümüzde de AMIGA VISION ile yapılan bir sunu çalışması yer alıyor.

İlgileneceğinizi umduğumuz diğer bir yazımız da Değişimler Dönüşümler başlığını taşıyor. Metamorph çalışmalarının yapıldığı profesyonel bilgisayarların ne gibi efektleri kullanabildiğini, bunların ne gibi sonuçlar verdiğini konu alıyor. Bu gibi çalışmaların sonuçlarından örnek vermek gerekirse çoğunuzun hayretle seyrettiği TERMINATOR II filmi ve Michael Jackson'un son albümünden bir parça olan Blak or White'ın sonundaki harika metamorph'u gösterebiliriz.

ARexx'in tanıtımını ve kullanımını konu alan ARexx yazımızın bu ay üçüncü bölümünü yayınlıyoruz.

Daha önce Sorular Cevaplar başlığını taşıyan ve ilk olarak Commodore Dergisi'nin AMIGA Bülteni ekinde yayınlanmaya başlayan bölümümüzde de AMIGA OS olarak okunurluğunu sürdürmekte.

Her zamanki gibi oyun tanıtımlarımız yine sürmekte. Bu ay daha çok teknik yazıya yer vermek istedik ve oyun oynamaya ara verdik. Yine de yeni oyunlardan bir kaçını ve çok beğenilen birkaç oyunu daha açıkladık.

Teknik yeniliklere gelince, sayfaları çevirin ve görün diyeceğim.

Yine sizlerden pek fazla mektup almadığımızdan okur mektuplarının yayınlanacağı bölümü henüz açmadık. Telefonla aradığınız kadar mektup da yollamanızı istiyor ve posta kutumuzun dolmasını bekliyoruz. Bunlara dergimiz hakkındaki fikirlerinizi ve isteklerinizi de eklemeyi unutmayın.

Bütün bunların dışında, Commodore Dergisi'ndeki Commozor'un Almanya'daki akrabası olan Mustafazor'un bizim dergiye transfer olacağı söylentileri var. Bu tür şeylere kulak asmamanızı öneriyoruz.

Gelecek ay dördüncü sayımızda tekrar birlikte olmak üzere, hoşçakalın.

YAYIN YÖNETMENİ
Turhan Tandoğmuş
YAYIN KOORDİNATÖRÜ
Celal Hallaç
YAYIN KURULU
Fatih Arıman / Faruk Baran
Emre Senan / Sinan Vural
KAPAK
Emre Senan
TEKNİK YÖNETMEN
Bora Çatinkaya
HALKLA İLİŞKİLER
Karin Karaoğlan
REKLAM SORUMLUSU
Billur Köntöz

TELETEKNİK A.Ş. ADINA
SAHİBİ VE SORUMLU YAZIİŞLERİ
MÜDÜRÜ
Osman Babaoğlu

TELETEKNİK A.Ş.
Merkez: Rıhtım Cad. Nesli Han No: 207/2
Karaköy 80030 İstanbul Tel: 252 50 33 (6 Hat)

Commodore AMIGA Dergisi
Sakız Sok. Berkel Apt 6/4
Kadıköy-İstanbul Tel: 346 86 48

Bu Derginin Yayın Hazırlığı YAZI LTD. Şti.
Tarafından Yapılmıştır.

FOTOĞRAFLAR
Mehmet Özcan
KATKIDA BULUNANLAR
Fethi Serim
TEKNİK ÜRETİM VE TANITIM
PERKA A.Ş.
Meçka Cad. Rali Apt. 59/3 Teşvikiye 80200
İstanbul Tel: 231 15 49 - 50 / 231 66 10
REKLAM REZERVASYON
252 50 33 (6 Hat)
RENK AYIRIMI
Eser Reprodüksiyon
BASKI
Özdemir Ofset A.Ş.
DAĞITIM
GAMEDA

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB

SUNAR

AMIGA PROFESSIONAL
USER CLUB
bünyesinde yer alan
yazılım grubları
DIGITAL DREAMS
TASARI YAZILIM
ATLAN YAZILIM
ÖZGE YAZILIM
GOLDBOX YAZILIM
Bu grupların ürettiği
program ve datalar

ÇIKTI

APUC 100 CLIP ART 1

MASAÜSTÜ YAYINCILIK YARDIMCI CLIPLER
100 CLIP 67.000. TL

GOLD PAINT ART 1
YARDIMCI GRAFİKLER
36 GRAFİK, 7 ANİMASYON,
5 ANİM BRUSH, 83 BRUSH
5 DİSKET 67.000. TL

BEKLEYİN

NEWS'91
10 PROFESYONEL
PROGRAMIN TAM
AÇIKLAMASI 27.000. TL

TÜRKİYE COĞRAFYASI
ANSİKLOPEDİK REHBER ÇALIŞMA,
YÜZLERCE GRAFİK HARİTA
TÜRKİYE TARİHİ
EĞİTİMDE YARDIMCI BİLGİLER,
DİGİTİZER FOTOĞRAF VE TARİH
HARİTALARI
AMIGA VE PC İÇİN
İLKOKUL 4-5
FEN ve MATEMATİK
AYRI PAKETLERDE BİNLERCE
GRAFİK VE ANİMASYON İLE
ANLATIM. SÜREKLİ BÜLTEN
DESTEĞİ PERİYODİK TESTLER
MÜZİK MODÜL DİSKETLERİ
18 DİSKET'te yüzlerce data

TÜRKİYE'DE YAPILAN İLK TÜRKÇE STRATEJİ

HANÇER

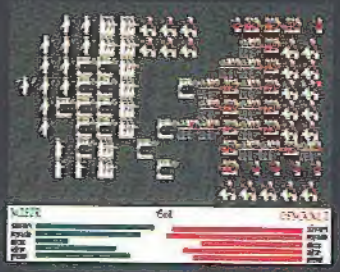
DIGITAL DREAMS

ÇIKTI

Şimdiye kadar görmediğiniz bir strateji

Grafik ve animasyonlar

Zevkli savaşlar



Özel efektler ve müziği...
Ayrıca
Tarihsel bilgilerle dolu.
Size zevk verecek.

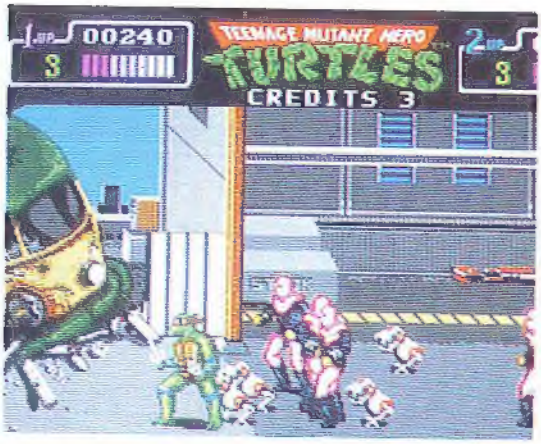
ORJİNAL KUTUSUNDA
KİTABI, HARİTASI
ve POSTERİ İLE
APUC ŞUBELERİ ve
BAYİLERDE ARAYINIZ...

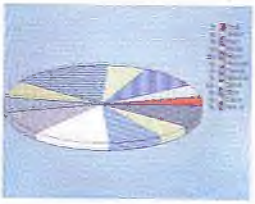
ÖDEMELİ GÖNDERİLİR

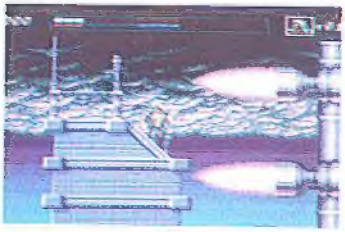
TOPTAN SİPARİŞLERİNİZ ve ÖDEMELİ İSTEKLERİNİZ İÇİN
GOLD BOX BİLGİSAYAR HİZMETLERİ
Millet Cad. Karagül iş Merkezi
No: 84 K: 5 Oda : 248
34270 Fındıkzade / İSTANBUL
534 87 77 - 534 87 20

PROGRAMLARI AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB
ŞUBELERİNDEN TEMİN EDEBİLİRSİNİZ

APUC İZMİR	ATLAN BİLGİSAYAR HİZMETLERİ 150. SK. No: 31/C Hatay / İZMİR	TEL: 44 07 88
APUC MALATYA	ÖZGE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Turgut Temelli Cad. Güven İş Hanı K: 1 NO: 20 MALATYA	TEL: 37 809
APUC KADIKÖY	PROBE ELEKTRONİK (APUC SERVİS) Söğütlü Çeşme Cad. Pavlonya Sk. Altınoğlu İş Hanı No: 1/301 Kadıköy / İSTANBUL	TEL: 338 57 85 - 349 88 30

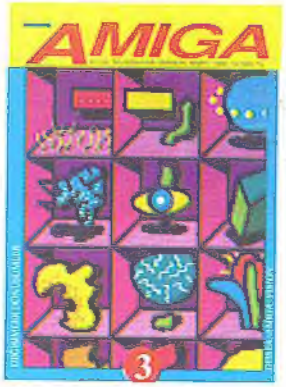






AMIGA

BAŞYAZI	Merhaba	3
HABERLER	Commodore Show '92 ICD Türkiye'de	6
ANİMASYON	Değişimler-Dönüşümler	12
BİR KONU	Arexx	17
OYUN TANITIM	Ninja Turtles	20
DOSYA	Amigavision	
OYUN TANITIM	Conan Advantage Tennis Larry 5 4d Sports Driving Wolfchild Super Space Invaders	24



YIL 1
SAYI 3
MART 1992

Commodore Show '92

Show'da CDTV Köşesi

Eğitim programları

Artık geleneksel hale gelen Commodore Show'ların beşincisi bu yıl yine Teleteknik tarafından The Marmara Oteli'nde düzenlendi. 30 Ocak-2 Şubat tarihleri arasında süren Show'a bir çok yerli firma yazılım firması ve yabancı şirketlerin temsilcileri katıldı.

30 Ocak'ta önce katılımcıların ve basın mensuplarının katıldığı bir kokteyl ile başlayan Show'u Commodore'un genel müdürü David Pleasans açtı.

Teleteknik'in uzay dekoru içinde sunduğu CDTV ve AMIGA 3000'lerin yanı sıra en büyük ilgi genç kullanıcılara yönelik olarak Ali Murat Erkorkmaz tarafından hazırlanan Sihirli Disketler adlı eğitim programlarına gösterildi. 5-12 yaş arasındaki yeni neslin eğitimi konusunda çeşitli temel bilgileri vermeyi amaçlayan bu programlar kurulan standlarda herkesin kullanımına açık olarak hizmet verdi.

Teleteknik tarafından ilk defa gösterime sunulan ATonce adlı PC uyumlu kartın takılı olduğu bir A500'de de çeşitli uygulamalar yapıldı. Yeni modeli hızlandırıcı bir chip de taşıyan bu donanımın tanıtılan modeli bir 80286 mikroişlemci taşıyor.

Kurulan sinevizyon ekranında sürekli olarak bilgisayarla hazırlanmış animasyonlar gösterilirken bir yandan da kamera ile küçük satranç ustalarının oyunları ekrana yansıtıldı. Yarışmaya katılan gençler Umut Atakişi, Timur Berk, Emin Çallı, Oğuz Çallı, Tamer Karatekin, Doğan Özkan, Alican Seren, Kutay Tinç ve Timur Berk birinciliği kazandı. Aynı ekranda ünlü basketbolcuların ve futbolcuların bilgisayara karşı verdikleri mücadeleler de izlenebildi. Sahalarda harikalar yaratan sporcularımız ne yazık ki joystick'lere henüz alışmış değiller.

Show'un ünlü konukları sadece sporcular ve satranç ustaları değildi tabi; Show'a kitabını ve kasedini imzalamak üzere İlhan İrem'de katıldı. İlhan İrem'in bulunduğu standda ayrıca ilk Türkçe yazılmış strateji oyunu olan Hançer'in de tanıtımı yapılıyordu. Tamamen Türk programcılar tarafından hazırlanan program Digital Dreams adlı şirket tarafından pazarlanıyor.

Show'da tanıtımı yapılan diğer ürünler arasında özellikle A500'e yönelik yeni ta-

sanımlar bulunuyordu. A500 için üretilen ve klavyenin altında takılan 6 santimlik hard disk sürücüler bu alanda en ilgi çeken konulardan biriydi. 85 megabayte'a kadar çıkabilen bu donanımın yanı sıra yine aynı sisteme dayanan bir başka ürün de A500'ün disk sürücüsünün yerine takılan bir hard diskti. 3.5'luk sürücü dışarı alınırken bunun yerine takılan hard disk 250 megabayte'a kadar çıkabiliyor.

Özellikle genlock ve prezentasyon programlarına yönelik çalışmaların sergilendiği bir standın motorunu bir A3000 oluşturuyordu. Bir genlock'la video kamerasından alınan görüntüler üzerinde prezentasyon programıyla yapılan uygulamalar da kullanıcılara örnekli olarak açıklandı ve zaman zaman isteyenler de çeşitli gösteriler hazırladılar.

Show'a katılan ziyaretçiler biletlerindeki bir formu doldurarak her gün yapılan çekilişlere katıldılar. Bu çekilişlerde her gün bir kişiye bir kişisel bilgisayar, bir kişiye Commodore 64 ve çeşitli başka ödüller verildi.

Show sırasında amatör müzik toplulukları konserler verdi ve illüzyon gösterileri yapıldı.

Commodore Show 92 etkinlikleri çerçevesinde düzenlenen "bilgisayar ve Demokrasi" konulu Karikatür Yarışması'nda birincilik ödülü AMIGA 500 bilgisayarı Rana Mermertaş kazandı. Yarışmada dağıtılan iki Başarı Ödülü'nden birini de, büyük ödülün sahibi rana Mermertaş'ın eşi F.Gürcan Mermertaş aldı. Yarışmanın ikinci Başarı ödülü Mustafa Bilgin'e verilirken, Muhammed Şengöz'ün yaptığı Özel Ödül'e değer bulundu.

100'ün üstünde katılımın olduğu Commodore Show 92 Karikatür Yarışması'nın ödülleri 30 Ocak 1992 Perşembe günü, The Marmara Oteli Tüyap Sergi Salonu'nda, saat 17.30'da düzenlenen törenle sahiplerine verildi.

Yarışmada derece alan ve sergilenmeye değer görülen toplam 30 yapıt da, Commodore Show 92 süresi boyunca Tüyap Sergi Salonu'nda sergilendi.

Commodore Show'da ünlü sporcuları görmekte mümkündü.

Ali Murat Erkorkmaz Eğitim Programlarının tanıtımında.

Teleteknik tarafından düzenlenen "Bilgisayar ve Demokrasi" konulu karikatür yarışmasının ödülleri de Show sırasında verildi. Birinciliği Rana Mermertaş adlı karikatürist aldı.

Küçük ustalar. Satranç şampiyonası.

COMMODORE SHOW '92 ÇEKİLİŞ SONUÇLARI

30.01.1992 PERŞEMBE

1 adet Commodore 64

Tuncay Ergün 161 82 48 Ihlamur Dere Cad. 172/19

1 adet PC-I

Ece ejder 350 13 13 Kaşaneler Çıkmazı Işık Apt. D.4 Erenköy

5 adet dergi seti

Tarkan Kaya 161 39 09 Serencebey Sk. Servet Apt. No. 37 D.3 Beşiktaş

Erçin Özsayar 574 37 35 Otlakbeli Cad. Ülkem Sk. No.50 d.3 Florya

Fehmi Cansever 169 25 34 Akatlar Maya Y2 D.15 Akatlar

Ayça Erkut 588 83 97 Hacıhamza Mah. Tünaydın Sk. 13/15 D.10 Kocamustafapaşa

Vedat Ocak 593 30 71 Namık Kemal Cad. Fatih Sk. No. 48/9 Avcılar

5 adet kitap seti

Abdullah Hatay 9-19764050 Kurtuluş Cad. No.75 Biga-Çanakkale

Sinem Taşçı 385 82 24 İskele Cad. Göksu Apt. 10/5 Caddebostan

Yalın Kiremitçi 337 75 06 Halitağa Cad. Kadıoğlu Apt. No. 70 K.2 Kadıköy

Serdar Neptun 343 56 66 Mütevelli Çeşme Sk. Atayurt C-14 Koşuyolu

Burak Yaşar Ahıskalı 361 99 45 Şemsettin Günaltay Cad. İpek Apt.

02.02.1992 PAZAR

1 adet AMIGA 500

Özlem Kuyaş 385 08 21/5 Esbank Suadiye Şb. Bağdat Cad. 404 Suadiye

1 adet PC-I

Aylin Pişkin 341 17 56 Murat Reis Mah. Güntaş Apt.

10 adet dergi seti

Angın Aybar 325 44 08 Ulus Sk. No.10 Suadiye

Umut Tekin 165 78 96 Çanakkel Seramik Sitesi yeni blok E/6 Etiler

Gonca Güreken 345 72 18 M.Mazharbey Sk. No.43 B/4 Kadıköy

Salih Gültekin 375 43 52 Samsun Sk. No. 27 Kaynarca

Alp Gökalp 565 81 21 Yenidoğan Mah. Şafak Sk. No. 40 Bayrampaşa

Duygu Dilber 279 66 02 Ebulullah Cad. Maya Sitesi N Blok D.18 Etiler

H.Adnan Dudurga 567 74 97 Bahariye Bl. Al Barış Eyüp

Hakan Kır 577 73 91 Tuna Cad. Yılmaz Sk. No. 42/2 B.paşa

Hazime Ay 356 65 06 Akın Sk. No.1 D.9 Suadiye

Servet Yılmaz 164 39 94 Şirintepe Mah. Azim Sk. No.28/5 4. levent

5 adet kitap seti

Oğuz Taşçı 527 32 24 Saka Mehmet Sk. Coşansu Han 15/101 Sultanhamam

Atilla Sahinyazan Rasimpaşa Mah. Yurttaş Sk. 19/3 Kadıköy

Hasan Zengin 579 99 39 Zübeydehanım Mah. 1350 Sk. No.10 Gaziosmanpaşa

Cennet Mah. Barbaros Cad. 13/5 K.çekmece

Volkan Öztürk 168 17 47 Sanayi Mah. 100. Yıl Cad. Duger Sk. No.4/5 4. Levent

Hasan Karahan 538 18 59

01.02.1992 CUMARTESİ

2 adet PC-1

Murat Karamızrak 332 19 58 Hisaryolu No. 5 81610 Kanlıca

Ertan Güsen 131 21 21 (3250) Sheraton Oteli Taksim İstanbul

5 adet dergi seti

Suna Atlan 372 55 11 Taşlıçeşme Sk. 19/15 Bostancı

Hüsnü Sevinç 152 26 46 Dereboyu Sk. No.8/2 Tophane

Yako Pase 141 54 84 Sirkeci Doğubank İşhanı No.25

Öznur Erişüren 370 72 79 Atatürk Cad. Eme Apt. No.101/3 Maltepe

Kenan İna 373 03 95 Bahçeler arası Sk. İbar Palas 5/B 81110 Bostancı

5 adet kitap seti

Ergin Yavuzol 361 24 31 Eminali Paşa Cad. Taşlı Çeşme Sk. Blok A/18 No.30 Bostancı

Ceyda Ceyhan 529 34 65 Hacıhüseyinağa Cami Sk. Mah. No.9/1 Samatya

Emir Gelen 172 94 61 Yıldız Posta Cad. 24/2 Gayrettepe

İsmail Aydoğan 162 86 24 Cumhuriyet Mah. Şalcıkır aralığı No.13 B.dere

Mustafa Birbilen 553 49 50 Ahmet Kutsi Tecer Cad. Arin Apt. A blok K.3 Merter

31.01.1992 CUMA

1 adet Commodore 64

Taylan Artaç 334 89 89 Mütevelli Çeşme Sk. Atayurt St. A-13 Koşuyolu

1 adet PC-I

A. Serkan Özkan 332 45 10 Şimşek Yapı Koop. B-1 Blok D.12 Kanlıca

5 adet dergi seti

Volkan Eser 160 69 17 Ataköy 9. Kısım A/4 Blok D.8 Bakırköy

Tansu Alpcan 340 21 04

Gayretli Sk. Can Apt. No. 17/4 Acıbadem

Saruhan İnce 140 33 14 Hanımefendi Sk. 99/9 Şişli

Evrim Toklucu 335 74 49 İstiklal Mah. Destan Sk. No. 2/B Ümraniye

Esma Yılmaz 558 12 54 Sümer Mah. 28. Sk. No.14 Z.burnu

5 adet kitap seti

Barış Gümüşel 345 45 68 Bahçeler Sk. Mas Apt. No.10/3 Feneryolu

Kıyasettin Albayrak 559 45 92 Atatköy 9. Kısım D2 C blok No.27 Bakırköy

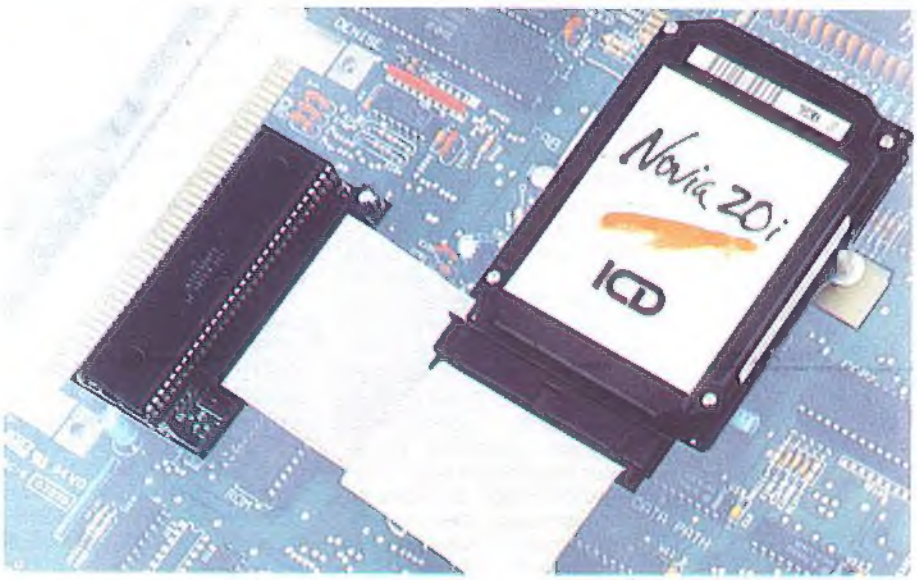
Kunter Güler 130 77 87 Bilezikçi Sk. Talas Palas Apt. No.7/9 Kurtuluş

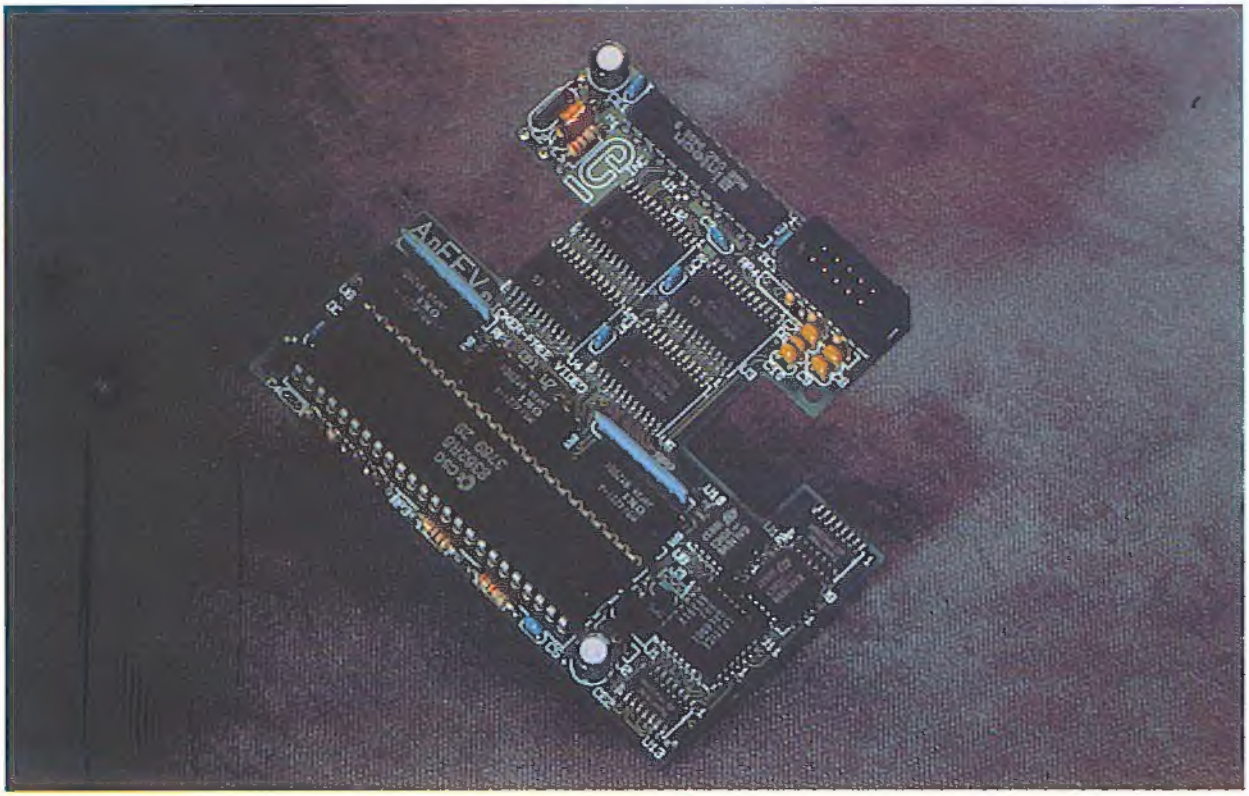
Arda Çağlayan 74-11 95 38 Çamlıbey Subay Loj. K.3 D.6 Mersin

Mert Oğuzülgen 573 53 00 Kazım Silivrili Sk. Villa Kent. Sit. An Blok D.5 Yeşilköy

ICD Türkiye'de

Büyük bir çoğunluk AMIGA'yı oyun oynamak fakat bunun yanı sıra biraz da evdeki işlerinden birazcık da olsa sıyrılabilmek için aldı. Hatta bazıları da "ders çalışmak" amacıyla alıp oyun oynadı. Daha bilinçli tüketiciler ise AMIGA'nın yabancı üreticiler tarafından ne kadar desteklendiğini bilerek kendi amatör ya da profesyonel çalışmaları için aldı. Evet, AMIGA gerçekten iyi bir seçim. Tabii ki birçok alanda birçok işe yarayacak bir bilgisayar. Fakat aldığınız bir bilgisayarın her alanda çok iyi olmasını beklemek biraz fazla şey istemek olurdu. Ayrıca bunu "çıplak" bir bilgisayarla başarmak ola-





naksız bile sayılabilir. Bilgisayarınızı, yönelmek istediğiniz alanlara göre donatmalısınız. Gerekli değişimleri ve gelişimleri iyi belirlemeli ve ona göre bilgisayarınızı beslemelisiniz.

Yeni aldığımız AMIGA'nın bu konularda fazlasıyla "aç" olacağını bilmelisiniz. Tabii ki bu haliyle de birçok alanda iş görür. Ama tam randıman alabilmeniz için onu güçlendirmelisiniz. Türkiye'de bugüne kadar bu konuda yapılanlar sadece oyunculara yönelik çalışmalardı. Hafızanızı 1MB'a çıkarabiliyor ya da daha dayanıklı joystickler satın alabiliyordunuz. Bu alanın dışında kalanlar ise (kendi çabalarını hesaba katmazsak) firmalardan pek destek bulamıyorlardı. Gerekli elektronik desteği bırakın, aradıkları programların kopyalarını kullanarak uzun süre vakitlerini kullanım klavuzlarını aramakla geçiyorlardı. Son zamanlarda profesyonel program alanında gelişmeler kaydedildi fakat yine de yeterli değil. Bu konuda da çalışmaların devam ettiğini biliyoruz. Yakında sonuçlanmasını diliyoruz.

Gelelim HARDWARE konusuna. Commodore Show '92'ye gelenlerin birçoğu gözlerinin kaldığı stand'ı hatırlayacaklardır. Stand ASPERKAN adını taşıyordu fakat duvarlardaki büyük panoların altında AKAR Co.'nun amblemi yer alıyordu. Bu panolarda da AMIGA için yan birimlerin tasarımı ve üretiminde dünyanın ileri gelen firmaların ürünlerinden bahsediliyordu. Bunların hemen önündeki masalarda ise bu birimleri çalışır halde çeşitli AMIGA modelleri üzerinde görmek ve hatta denemek mümkündü ve ürünler AKAR Co. tarafından sergilenmekte idi. Yabancı yayınları ve Commodore Dergisi'ni takip edenleriniz ICD firmasını hatırlayacaklardır.

ICD'nin, AMIGA 500 için ürettiği, 2.5 inçlik internal 20, 40, 60 ve 85 MB kapasiteli hard diskleri kullanıcıların rüyalarını süslüyordu. Firmanın daha sonra yaptığı çalışmaların sonucunda ortaya çıkan birçok mini boyutu ürünü hızla kullanıcıların gözdesi haline geldi. Bunların arasında A500 için hafıza artırıcılar, Flicker Free Video (titremesiz görüntü) cihazı, hızlandırıcılar, hızlı SCSI Hard Drive sürücüleri ve daha birçok ürün yer alıyor.

Yakın zamana kadar bizlerin bile ancak kendi çabalarımızla ülkemize getirtebildiği bu 'süper mini'ler artık herhangi bir AMIGA mağazasından alınabilecek.

Bu ürünlerden bazılarını sizlere de tanıtmak istiyoruz.

AdIDE

SCSI HD sürücülerine yeni ve ucuz bir alternatif getiren AT sürücüsü 'Embedded Hard Disk'leri kontrol edebiliyor. İki değişik modeli olan bu arabirim AMIGA ile tamamen uyumlu çalışıyor.

AdIDE 40: 3.5 inçlik hard diskleri sürebiliyor. Bu nedenle A2000'lerde kullanılıyor ve tam CPU çipinin altına yerleşerek slotlarda yer işgal etmiyor.

AdIDE 44: 2.5 inçlik hard disklerin sürülmesinde kullanılıyor. Bu nedenle A500'ün içinde kullanılıyor. Buna bağlanacak bir hard disk, masanızın üzerinde yer kaplamadığı gibi bilgisayarınızın solundaki port'u serbest bırakıyor.

AdSpeed

A500'lerin yer problemini hiçe sayan bir çalışma daha. Ad*Speed* 68000 kullanan tüm AMIGA'ların (A500, A1000, A2000) çalışma hızını 7.16 MHz'den 14.3 MHz'e yükseltiyor. Ad*Speed*'ın en büyük özelliği 16K static RAM cache kullanarak hemen hemen tüm işlemleri iki kat ve daha da hızlı çalıştırabilmesi. Hiçbir 68000 ya da 68020 kartı bilgisayarınıza takılı ek RAM olmadan bu hıza erişemiyor. Ayrıca yüzde yüz uyum garantisi veriyor. 14.3 MHz'de herhangi bir uyumsuzluk olması halinde yine 7.16 MHz'e dönebiliyor. Üreticiliğinizi artırabilmek için çok iyi bir seçim.

AdSpeed/IDE

Artık ad*Speed* ve AdIDE'yi tanıyorsunuz. Biri hızlandırıyor diğeri de IDE hard diskleri sürebiliyor. Bu mini kart da iki çalışmanın ortak ürününden oluşuyor. Firma yetkilileri bunu gözardı etmeyerek hem hızlı hem de hard diskli bir A500 sahibi olmanızı sağlamışlar. Ayrıca bu kartı A2000 ile de kullanmak mümkün. Tabii ki yine tüm A2000 slotları size kalıyor. Değışık modelleri sayesinde A500'un içine bir 2.5 inçlik hard disk (Ad*Speed*/IDE 44) ya da 3.5 disk sürücüsünün yerine daha yüksek kapasiteli bir 3.5 inç hard disk takılabiliyor (AD*Speed*/IDE 40). Bu model de A2000'de kullanılabiliyor. Ayrıca tamamen Workbench 2.04 uyumlu.

Flicker Free Video

Mükemmel dizaynlı bir ICD çalışması daha. Bu "ufaklık" ise boyundan çok büyük şeyler başararak AMIGA 500 ve 1000'lerin VGA MULTISYNC (yüksek çözünürlüklü monitör) standardında TİTREMESİZ görüntü verebiliyor. Yapılması gereken tek şey DENISE çipinin çıkarılıp yerine Flicker Free Video kartının yerleştirilmesi. Kendi kablosu sayesinde Video portunuda boş bırakarak kullanımınıza sunuyor. Her türlü Genlock ile tam uyumlu çalışabiliyor ve de tam overscan kullanabiliyor. Bunun anlamı ise erişebildiği titremesiz çözünürlük 768 x 576(pal).

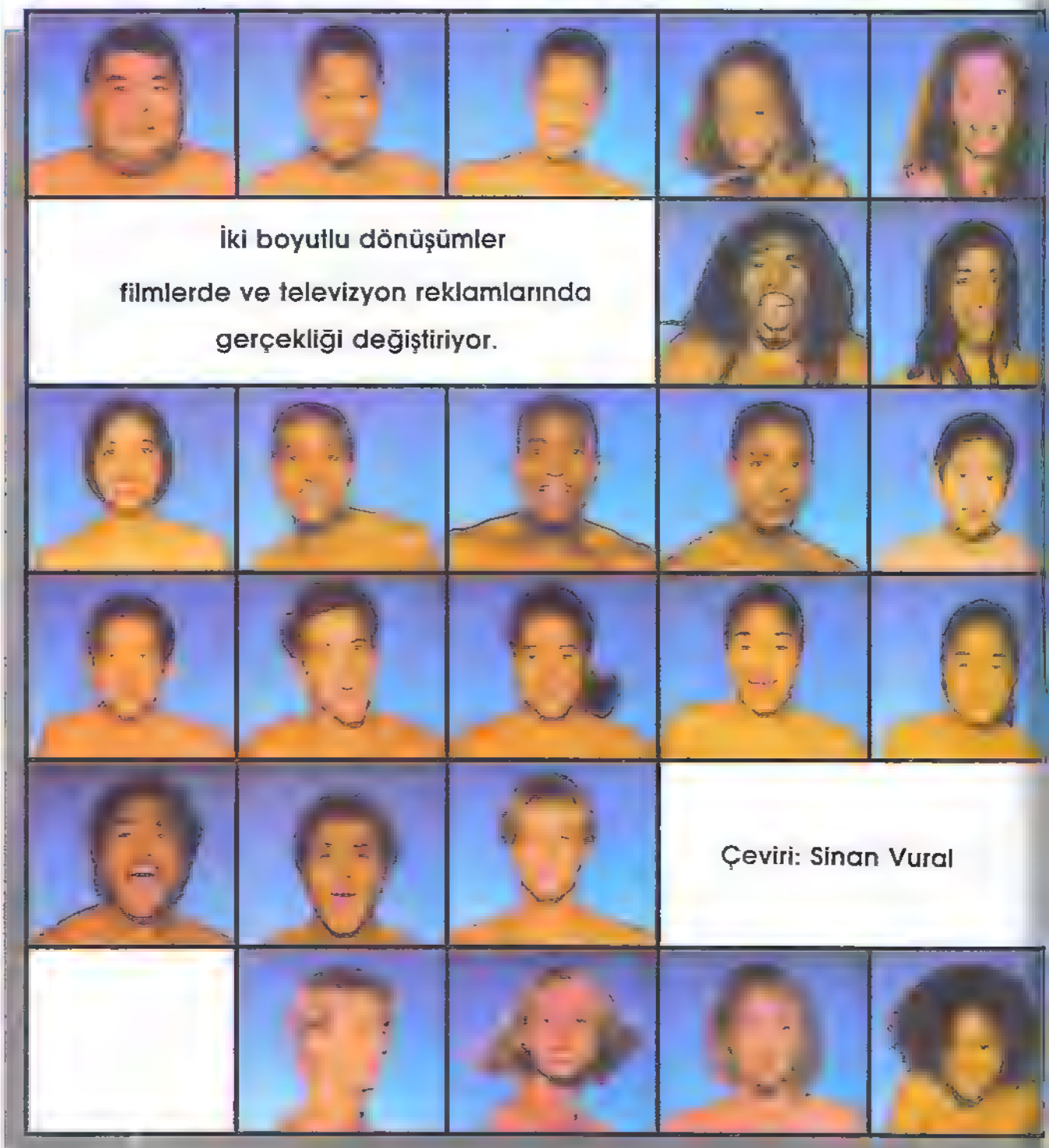
Bir de tüm bunların dışında Novia ve Prima paketleri var. Novia paketi AdIDE/44 ve 2.5 inçlik (20, 40, 60 veya 85 MB kapasiteli) bir hard diskten oluşuyor. Prima ise ICD'nin başka bir türü olan Shuffle Board'u kullanarak 3.5 disk sürcünüzün yerine aynı ebatlı bir Quantum hard disk yerleştiriyor. Shuffle Board'un görevi ise ik external (dışandan bağlanmış) disk sürücüsünü DF0 olarak kullanmak.

Bu takımda ise Quantum Hard disk, AdIDE/40, Shuffle Board, Sürücu kızak ve vidaları ve de besleme kablosu yer alıyor.

Her iki seçenek de AMIGA'nızı profesyonelliğe göturuyor. Atılan bu büyük adımı tebrik ediyor ve herkesten teşfik etmesini diyoruz.

Umuyoruz ki bu gibi çalışmaların arkası gelir ve bizler de gerçek birer "AMIGA KULLANICISI" olabiliriz.

Değişimler Dönüşümler



İki boyutlu dönüşümler filmlerde ve televizyon reklamlarında gerçekliği değiştiriyor.

Çeviri: Sinan Vural

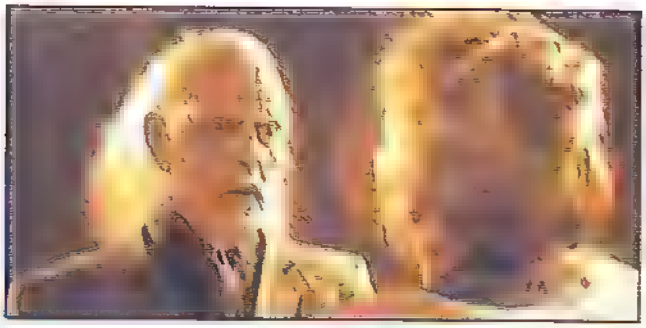
Lon Chaney, 1941 yılında korku filmi klasığı *Kurt Adam* adlı filmde bir kurda dönüşürken kullanılan efekt makyaj değişikliğine dayanıyordu ve geçişler (cross-dissolve) sırasında aktörün hareketsiz kalması gerekiyordu. Ancak, bundan yarım yüzyıl sonra dijital görüntü işleme teknikleri kullanılmaya ve eski geçiş teknikleri bırakılmaya başlandı. 'Değişim' adı verilen bu teknik sadece görsel bir numara değil, video/film endüstrisinde önemli bir nokta

İngilizce'de 'metamorphosis' olarak geçen terim bilgisayar grafikleri endustrisi dilinde ikiye ayrılarak her biri aynı anlam taşıyan iki kelime haline gelmişti. Kısaca 'morphing' denen ilk işlem (değişim olarak çevrilebilir) iki boyutlu bir görüntünün çekilip, sıkıştırılarak başka bir hale getirilmesine denir. 'Metamorphosis' ise üç boyutlu bir cismin yuzeylerinin uç boyutlu uzay içinde yer değiştirmesi olarak kullanılır (dönüşum diyebiliriz). Bunlardan ikincisi aslında daha gerçekçidir, bunun yanında değişım işlemi iki boyutlu ekran üzerinde üç boyutlu görunen cisme uygulanan bir efektir

Değişım işleminin hesapları bilgisayar için daha kolaydır ve bu teknik animasyoncunun hayal gücünu kullanmasına da izin verir. Üç boyutlu grafikferle uğraşanlar en ufak ayrıntı için saatlerce uğraşılması gerektiğini bilirler. Gerçek gibi görunen insanları uç boyutlu yaratmak hâla ulaşılması çok guç bir hedef olarak görunmektedir. Ancak değişim işlemi gerçek görüntulere dayanır, bu yüzden gorsel elemanlar oldukça gerçekçidir

Iki boyutlu dönüşum teknığı geçen yıl bir patlamayla karşılaşmış ve bu teknik, Terminator 2 ve Freddy's Dead gibi filmlerde ve televizyon reklamlarında yaygın olarak kullanılmıştır

Iki boyutlu şekil değişimleri sistemi ilk olarak New York Institute of Technology'den (NYIT) Tom Birgham tarafından 1982'de gelişıtirilmiştir. Aynı yıl SIGGRAPH 82 film gösterisinde Birgham bu işlemin ilk örneğini sunmuş ve gösteri programında bir kadını bir lynx'e dö-



nuştumuştur. Bu bir hayalın gerçekleşmesidir. Ancak, iki yaratık hemen hemen aynı açılardan aynı ışıklandırmayla filme alınmışlarsa değişim işlemi oldukça kolaydır.

Görüntüyü bir mouse ile, lastik parçasıymış gibi itmeyi ve çekmeyi sağlayacak bir yazılım paketine ihtiyaç vardır. Böylece iki yaratık arasında ortak bir görüntü elde edilebilir. Kadın/lynx değişiminde kadının burnu biraz kısaltılmış, lynx'in burnu da biraz kaldırılarak uzatılmıştır. Bu arada diğer görsel parçalara da benzer işlemler uygulanmıştır. Burnun ucunun yeri değiştikçe çevredeki rengin de buna uygun olarak değişmesi sağlanmıştır. Topool değişirken kadından lynx'e dönüşüm için yine eski geçiş teknikleri kullanılmıştır.

Değişimin gerçekçi görünmesi için burnun genişletilmesi ve farklı vücut parçalarının farklı zamanlarda değişmesini sağlamak için arada anahtar kareler kullanılması gibi ufak tefek başka işlemlere de ihtiyaç vardır. Filme çekilecek olan gerçek görüntü dikkatli planlandığı sürece karakterler konuşuyor olsalar bile zaman ayarlarını yapmak son derece kolaydır.

Bigham'ın getirdiği bu yenilik birçok kişinin aklını başından aldıysa da tekniğin gerçekten yerleşip kullanılmaya başlaması 1987'ye kadar gerçekleşmedi. O yılda Industrial Light and Magic'te çalışan Doug Smythe adlı bir programcı/animasyoncu Amenka'yı tekrar keşfetti ve *Willow* adlı filmin yönetmeni Ron Howard'ın istekleri üzerine bu tekniği geliştirmeye başladı. Filmin kahramanı, yani büyücü Willow büyülü bir sopa ile, bir keçiyi devekuşuna çevirir, devekuşu bir tavus kuşuna, tavus kuşu bir kaplumbağaya döner, daha sonra kaplana dönüşen yaratık bir kadın olarak son şeklini alır.

Teknisyenlerin ilk olarak düşündükleri atölyelerindeki kuklaları kullanıp bunların arasında geçişler yapmaktı. Ama bunun, 1941'de kullanılan tekniklerden bir farkı olmayacak ve efekt aynı derecede yapay görünecekti. Üç boyutlu bilgisayar grafikleri bile kullanmayı düşünen teknisyenler burada da başka bir engele çarptılar. Tuylerin yaratılması ve değişimi çok zor olacaktı. "Daha sonra" diyor Smythe, "aklımıza esnek kuklalar yapıp bunların görüntüleri arasında bilgisayar yardımıyla geçişler yapmak geldi. Testleri yaptıktan sonra elimizde işe yarar bir şey olduğunu anladık. Hatta daha sonraki projelerde de kullanılabilirdi bu. Gerçekten de Terminator 2 ve başka projelerde bu tekniği yaygın olarak kullandık."

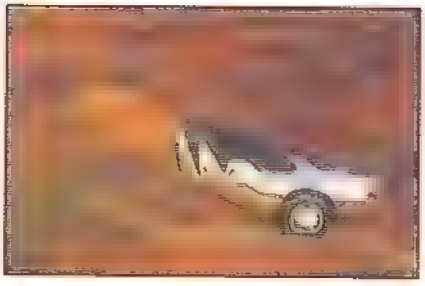
Bilgisayarla uygulanacak

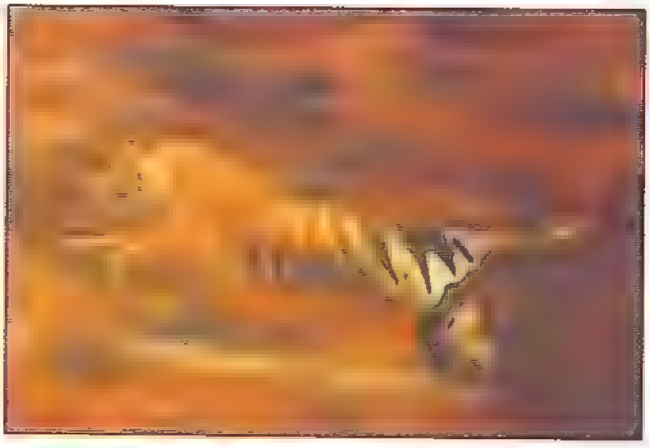
olan değişim işlemi birçok hayvan üzerinde verimli olmayacaktı. Örneğin keçiden devekuşuna dönüşüm yapılırken boyunun uzaması gerekiyordu. Bilgisayarda bu işlem gerçekleştirilince detayların kaybolduğu ve bulanıklaştığı görüldü. Bu yüzden kuklanın boynu esnek yapıldı ve dikkatlice boyna tüyler yapıştırıldı.

Benzer şekilde, kullanılan keçi kuklasının kafasını lastik köpükten hazırlandı ve içine kuşun kafa iskeleti fiberglas olarak yerleştirildi. Böylece değişim sırasında kafanın içine vakum uygulanarak lateksin fiberglas üzerine yapışması ve kuşun kafasının şeklini alması sağlandı. Aynı zamanda boyun fiziksel olarak uzatıldı ve ön ayaklar havaya kaldırılarak kanatların çıkacağı yere gelmeleri sağlandı. Dönüşümün tamamlanması için devekuşu kuklası küçültüldü. Diğer dönüşümler de benzer şekilde hava keseleri, çubuklar ve kablolar kullanılıp kuklaların şekilleri değiştirilerek gerçekleştirildi. Kukla/dönüşüm çalışması teknik olarak ILM'yi Oscar adayı yaptı.

Willow'u kısa süre sonra *Indiana Jones and the Last Crusade* takip etti. Burada da kötü adamlardan biri Kutsal Kase sandığı kapla su içtiğinde kuruyarak bir mumyaya dönüşüyordu. Bu efekt için yine üç farklı kukla kullanıldı ve aralarında dijital geçişler yapıldı.

ILM'nin değişim tekniği geçen yılın hit filmi *Terminator 2*'de de kullanıldı. Bu sahnede dişi kahramanın katil robota dönüşmesi gerekirken, başka bir sahnede robotun yüzünün ters tarafa dönmesi gerekiyordu. A Yüzü'nden B Yüzü'ne geçmek ne kadar farklı olurlarsa olsunlar çok zor değildir, en azından iki yüzde de göz ler ağız ve burun vardır. Ancak kafanın ifadesiz arka tarafında bir yüz yaratmak kullanılan tekniğe iyice hakim olunmasını gerektirir. Yine de Smythe şöyle demektedir, "Teknik olarak pek bir zorluğu yokmuş gibi. Kullandığımız araçlar bu konuda yeterince esnek. Esas sorun artistik aşamada çıktı. En ilginç efektin, yüzün ortada sıkıştırılmış olarak başlayıp etrafa doğru yayılması olacağını düşündük."

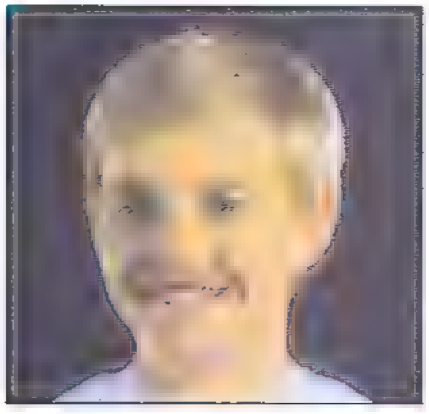




Kadından adama cinsiyet değişimi konusunda en büyük sorun saç uzunluğunda ortaya çıktı. İki aktörün, Linda Hamilton'ın ve Robert Patrick'in, yüz ve vücut yapıları benzemekteydi. Ancak Hamilton'ın saçları omuzlarındayken Patrick'in saçları kısacık kesilmişti. Smythe bu problemi çözmek için uzun saçları boyna yaklaştırdı ve kısa sürede kısaltıp inceltti.

Yüzler, vücutlar ve elbiseler farklı zamanlarda değişmek tedir. Smythe bir çelik fabrikasında geçen sahne sırasında en çok ışıklandırma zorluklarıyla karşılaştıklarını belirtiyor. "O kadar kıvılcım ve alevin içinde arka plan renklerinde pikseller hiçbir zaman aynı renk olmadı. Bu yüzden renkleri dengelemek için oldukça uğraştık."

Terminator 2 ihaleye çıkarıldığında Pacific Data Images işi kapmak için listelerine değişim tekniklerini de yazdı. İşi alamadılar ama PDI'nı zamanlaması mükemmeldi. On-



lar yazılımı bitirdikten bir hafta kadar sonra Plymouth Voyager marka arabanın reklamı için bir reklam şirketi onlara başvurdu. Reklam şirketi varlığının farkında olmasa bile tüm proje değişim programına dayanıyordu.

Tasarımcı/yönetmen Lol Creme daha önce bir kişiyi diğerine dönüştüren efektlerin kullanıldığı bir animasyon hazırlamıştı ve burada da benzer teknikler kullanmak istiyordu. 1990 model Voyager'ı 1991 modele dönüştürmek için değişim efektleri kullanılacaktı. PDI'nın yönetmeni Jamie Dixon şöyle anlatıyor, "O anda elimizde örnek yoktu ama bu işi de yapmamız gerekiyordu. Bu yüzden bir Plymouth bayine giderek bir broşür aldık ve sadece görmek amacıyla birkaç dönüşüm yaptık."

Bu reklam sırasında aracın çeşitli yerleri farklı zamanlarda değişerek izleyicinin dikkatini çekiyor. Ancak PDI'nın arka planı hareketsiz kılması gerekiyordu. Bazı sahneler için PDI aracın parçalarını ayrı ayrı filme aldı, değiştirdi ve diğer parçalarla birleştirdi.

Voyager'dan sonra PDI buna benzer birçok proje gerçekleştirmiştir. Bunlardan biri şirketin test amacıyla gerçekleştirdiği bir projedir. Burada şirket yöneticisi Carl'ın üç yaşındaki oğlu Eric Rosendhal gelişerek babasının görüntüsünü alır. Mantıksal olarak çok gerçekçi görünen bu değişimin aslında gerçekleşmesi imkansızdır.

Aynı derecede inanılmaz ancak gerçek bir işlem de PDI tarafından bir Exxon reklamında bir arabayı kaplana dönüştürürken kullanılmıştır. Gösterinin güzelliği animasyoncu Nick Ilyin'in arabanın gövdesinin rengini dalgalandırarak kaplanın çizgileri ile eşleştirmesindedir.

Proje için kaplanın sahnede arabanın ise bir dağ yolunda filme alınması gerekti. Her iki filmde de hareketler kendini tekrarlar haldeydi. Böylece geç şler sırasında kesiklik engellendi.

Sidley/Wright'ın ortaklarından Steve Wright dönüşüm tekniğiyle en son olarak iki Nintendo oyununun tanıtımı üzerinde çalışmıştır. G-Force adı oyun yerçekiminin etkisine dayandığından tanıtım filminde de Wright aynı yolu izlemiştir. Filmin konusu oyun oynarken yerçekiminden etkilenip suratı ezilen bir çocuğu kapsamaktadır. Wright filmde kullandığı efekti şöyle açıklıyor, "Dönüşüm işlemi sırasında ortaya çıkan etki kameranın önünde bulunan bir lensin erimesi gibi bir şey. Çocuğun yüzünün üzerine bir ağırlık konmuş etkisi yaratmak için etrafından biraz çekiştirdim."

Freddy's Dead: The Final Nightmare adlı filmdeki bir sahnede evin arka bahçesinin toparlanıp dünyanın uzaktan görünüşü halini alması bu arada evin de uzayda boşlukta kalması gerekiyordu. Bu işlem için Wright yine dönüşüm tekniklerini kullanarak arka bahçenin görüntüsünü bir yuvarlak üzerine sardı, bu arada uzayda asılı kalacak olan ev için de bir maket kullanıldı.

Şimdiye kadar yazılmış olan dönüşüm programlarının çoğu animasyon şirketlerinin kendi ürünleridir. Ancak yine de piyasaya bazı programlar sürülmektedir.

Bugün dönüşüm tekniği bir sihirbazlık gösterisi gibidir ancak gelecekte büyük potansiyele sahip olacağı görülmektedir. Özellikle anlatımlara katılığı çarpıcılık dönüşüm tekniklerinin filmlerde yaygın olarak kullanılacağının göstergesidir. Görsel olarak aynı oranda etkili bir başka uygulama da anatomi üzerinde gerçekleştirilebilir. Örneğin bir aktör çok uzunsa diğerinin yanındayken çukurda durması gerekmez, boyu kısaltılabilir. Dahası bu yöntemler dijital plastik cerrahide de kullanılabilir, örneğin bir burnun kaldırılmasında.

Son çalışmalarından birinde PDI, bir sahneyi iki kerede çekti ancak oyuncu birinci seferde bir yeri doğru oynarken ikinci seferde başka bir yeri doğru oynadı. PDI bu iki çekimin farklı yerlerini birleştirerek bir günlük çekim masrafından kurtuldu.

Anlattığımız tekniklerin kullanımı göz alıcı dönüşüm efektlerinden çok belki de böyle kes/yapıştır işlerinde daha çok kullanılacak. Wright, "Dönüşüm işlemleri geçici bir heves değil, bundan sonra teknolojinin bir parçası" diyor.

Arexx

Berktan Bestel

3. Bölüm

Bu bölümde program akışını kontrol eden emirleri göreceğiz. Ama önce geçen sayıda eksik çıkan ARexx operatörleri (işlem işaretleri) listesini tamamlamak istiyorum. Bu listede bazı karşılaştırma operatörlerinin başında yer alan ve operatörün anlamının tersine çevrileceğini gösteren "~" (tilde) işareti (klavyenin solunda, TAB tuşunun üstündeki tuşa SHIFT ile beraber basarak elde edebileceğiniz) ve küçük/büyük harf-büyüklük işaretleri bir basım hatası sonucu çıkmamış. Bu listeyi (Bu kez eksiksiz basılacağını umarak) tekrar veriyorum

İşlem	Öncelik	Tür	Anlam
~	8	M	Mantıksal ters
-	8	A	Aritmetik eksi
**	7	A	Üst alma
*	6	A	Çarpma (kayar nokta)
/	6	A	Bölme (kayar nokta)
%	6	A	Bölme (tamsayı)
//	6	A	Tamsayı bölmenin kalanı (mod)
-	5	A	çıkarma
= =	3	K	tamamen eşit (küçük büyük harf olarak da)
~= ~=	3	K	tamamen eşit değil
=	3	K	eşit
~=	3	K	eşit değil
>=	3	K	büyük veya eşit
~<	3	K	büyük veya eşit
<=	3	K	küçük veya eşit
~>	3	K	küçük veya eşit
<	3	K	küçük
>	3	K	büyük
&	2	M	Mantıksal ve (and)
|	1	M	Mantıksal veya (or)
~	1	M	Mantıksal eksik veya (xor)
&&	1	M	Mantıksal eksik veya (xor)

Bu listede kısaltmalar şu anlamlara geliyor:

A: Aritmetik işlem
M: Mantıksal işlem
K: Karşılaştırma işlemi

Şimdi bu seferki yazımızın asıl konusuna geçelim: emirlerin yapısı ve program akışı kontrol emirleri. Burada sık sık tırnak işaretleri gerekecek. ARexx bu konuda gayet esnektir. Tırnak içine alınması gereken herhangi bir string, hem normal (çift) tırnak, hem de apostrophe da denen tek tırnak içine alınabilir.

ADDRESS ve SHELL

İlk emirlerimiz olan bu ikisi aynı amaç ve biçimde kullanılırlar. ARexx yorumcusunun tanımadığı emirlerin yollanacağı host (ev sahibi) programının mesaj port ismini saptamaya yararlar. ARexx'in aslında başka programlar bir makro programlama dili olarak du şunulduğunu daha önce söylemiştim. İşte o sırada çalışmakta olan ARexx programının hangi programa emirler yollayacağını bu emirlerle saptıyoruz. Örneğin

```
ADDRESS 'rexx-ced"
open "s startup-sequence"
```

dersek ARexx'ın tanımadığı emirler (burada "open") Cygnus Ed adlı editöre (eğer hafızada ise) gidecektir. Burada Cygnus Ed'e 's startup-sequence' adlı dosyayı yuklemesini söyluyoruz. Gördüğünuz gibi burada iki ayrı türde tırnak işaretini rastgele kullandık. Yukarıda da söylediğim gibi ARexx bu konuda gayet esnek davranıyor Yazı boyunca ARexx ile Cygnus Ed'i kontrol etmenin yollarını sık sık örnekler arasında göstereceğim Cygnus Ed'in tanıdığı komutların bir listesini ise daha sonra vereceğim Eğer sadece

```
ADDRESS
```

dersek, son adress komutundan önce geçerli olan host tekrar geçerli olacaktır. Bunun yanında

```
ADDRESS 'rexx ced' open
'ram text'
```

emri, Cygnus Ed'e bir dosyayı yukleme emri verirken, o sırada kararlaştırılmış olan genel host u değiştirmez, sadece bir tek emri o host'a gönderir

```
ADDRESS COMMAND list
```

Diyerek de bir emrin AmigaDOS'a gönderilmesini sağlayabiliriz Burada 'list' emri AmigaDOS'a gonderiyor. Eğer bu ARexx programını bir shell içinden 'rx program' diyerek çağırırsanız, normal 'list' komutunun sonucu ile karşılaşırsınız

Bir host'a emir yollarken dikkat edilmesi gereken önemli bir husus vardır Eğer aynı adlı bir ARexx emri varsa, verdiğiniz emir ARexx tarafından işlenecektir, host ise bu emirden haberdar olmayacaktır. Verdiğiniz emirlerin doğrudan doğruya host'a gitmesini istiyorsanız, bunları tırnak içine almalısınız Örneğin

```
ADDRESS 'rexx-ced'
'quit'
```

derseniz, Cygnus Ed'in hafızadan çıkmasını sağlayabilirsiniz. Ancak bunun yerine

```
ADDRESS 'rexx ced'
quit
```

Derseniz, Cygnus Ed yine hafızada kalmaya devam edecektir, çunkü 'quit' aynı zamanda bir ARexx komutudur ve işlemekte olan programdan çıkışı saglamaktadır

```
PULL
```

Daha önce görmüş olduğumuz SAY emri, ekrana (Daha doğrusu Shell penceresine) bir yazı yazmayı sağlıyordu. PULL emir de kullanıcıdan bir yazı almayı sağlıyor (BASIC'teki INPUT gibi) Örneğin

```
SAY "Adınız ne?"
PULL isim
SAY "Adınız " "isim" " imiş."
```

derseniz, program yazıp ENTER'e basarak verdiğiniz ismi, doğru anladığını kanıtlamak için tekrar yazacaktır. Örneğin isim olarak Berktan yazdığınızda programın cevabı

```
Adınız 'Berktan' imiş
```

olacaktır Burada tek ve çift tırnakların kullanılışına dikkat edin SAY emrinden sonra çift tırnak ile başladığımız için, aradaki tek tırnak işareti ekrana yazılacak yazının bir parçası olarak algılanmıştır.

```
CALL
```

Bir ARexx alt programını veya bir emri bir fonksiyon olarak çağırmaya yarar. Fonksiyon çağırmak iki turlu yapılabilir

```
CALL test p1,p2,
sonuç = result
veya
sonuç = test (p1,p2, ..)
```

Tek fark, ikinci yazım turunde eğer fonksiyon geriye bir değer vermezse, ARexx "Function did not return value" diye hata verir ve programın işleyişi durur. Halbuki ilk yöntemde eğer fonksiyon bir değer vermezse, "sonuç=result" demekle sonuç adlı değişkene 'RESULT' değeri verilecektir, yani değer verilmemiş değişkenlere yapıldığı gibi yazılan string sabitin kendisi buyük harfe çevrilip değer olarak kullanılacaktır

DO ve END

Bu emir, bir ya da daha fazla emirden oluşacak bir emir grubunun başlangıç ve bitişini belirtirler. Pascal'daki BEGIN ve END ve C'de ekullanılan küme parantezleri (...) gibi kullanılırlar. Bir IF karşılaştırmasından sonra veya bir tekrarlama, döngü yazarken kullanılırlar. Kullanımlarını örneklerle anlatmak daha iyi olur.

Diğer dillerdeki FOR döngusunu sağlamak için

```
DO i=1 TO 10
SAY i
END
```

diyebiliriz. Eğer i değişkeninin birer birer değil de farklı bir hızda değişmesini istersek, bunu ardından BY diyerek belirtebiliriz. Örneğin büyük bir sayıdan küçük bir sayıya doğru sayarken bu gereklidir de, yoksa tekrarlama yapılmaz

```
DO i=20 TO 10 BY 2
SAY "altı kez yazılacak"
END
```

Eğer indeks değişkenine (yukarıdaki i gibi) ihtiyacınız yoksa, sadece,

```
DO FOR 10
SAY "on kez yazılacak"
END
```

diyebilirsiniz. FOR belirtecini diğer belirteçlerle kullanmak mümkün

```
DO FOR 5 UNTIL cevap="N"
SAY "devam etmek istiyor musunuz (Y/N)?"
PULL cevap
END
```

Bu emir bloğu en fazla toplam 5 defa soru sorulacaktır, ama verilen cevap (NO anlamında) 'n' veya 'N' olursa beş defa tekrarlamayı beklemeden döngüden çıkacaktır (Hatırlayın, sadece tek eşittir işareti büyük-küçük harf ayrımı gözetmeden karşılaştırma yapıyordu!)

Eğer bir program kısmının tekrarlama emrine belli bir şart yazmak istemiyorsanız, FOREVER (daima) belirtecini kullanabilirsiniz. Bu durumda döngüden çıkmak için BREAK veya LEAVE emirlerini kullanmanız gerekir, yoksa programınız (CTRL-C tuşları ile durdurulana kadar) sonsuz döngüye girer. Yukarıdaki örneği bu kez FOREVER ile yazalım

```
tekrar=0
DO FOREVER
tekrar=tekrar+1
SAY "devam etmek istiyor musunuz (Y/N)?"
PULL cevap
IF cevap="N" | tekrar=5 THEN
BREAK
END
```

Başka bir imkan da WHILE döngüsüdür. Burada döngü, WHILE'ın arkasından verilen koşul doğru olduğu sürece tekrarlanır

```
/* Bir sayı kaç defa ikiye bölünebilir? */
PULL sayı
DO i=0 WHILE sayı > 0.1
sayı=sayı/2
END
SAY "sayınız "i" defa ikiye bölündü"
```

Bunun tersine UNTIL'dir. Bu kez döngü, UNTIL'in arkasından verilen koşul yanlış olduğu sürece tekrarlanır.

Bunların dışında DO ve END, örneğin bir IF karşılaştırmasından sonra uygulanması gereken emirleri bir arada tutmaki çin de kullanılır:

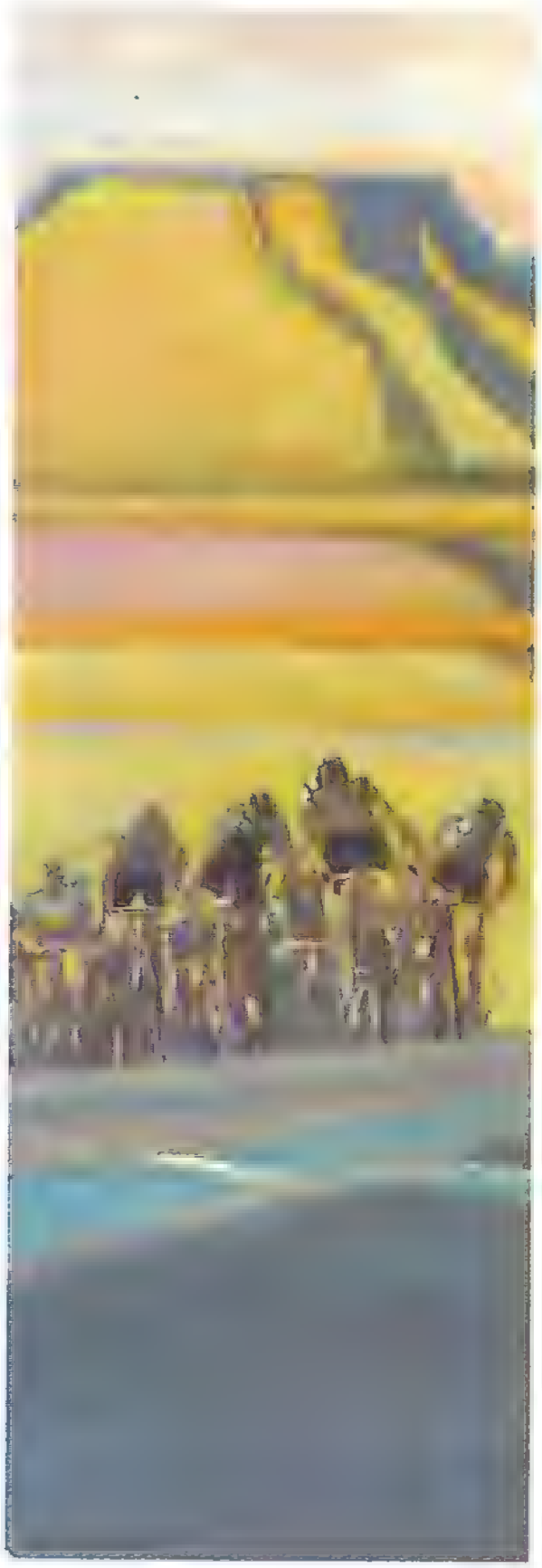
```
IF cevap="Y" THEN DO
SAY "cevap=Y olduğu için"
SAY "bu emirler uygulanacak"
END
ELSE DO
SAY "cevap=Y olmadığı için"
SAY "bu emirler uygulanacak"
END
```

ITERATE

(Tekrarla) Bir döngüde, döngünün sonuna gelmeden tekrarlama sağlamak için kullanılır

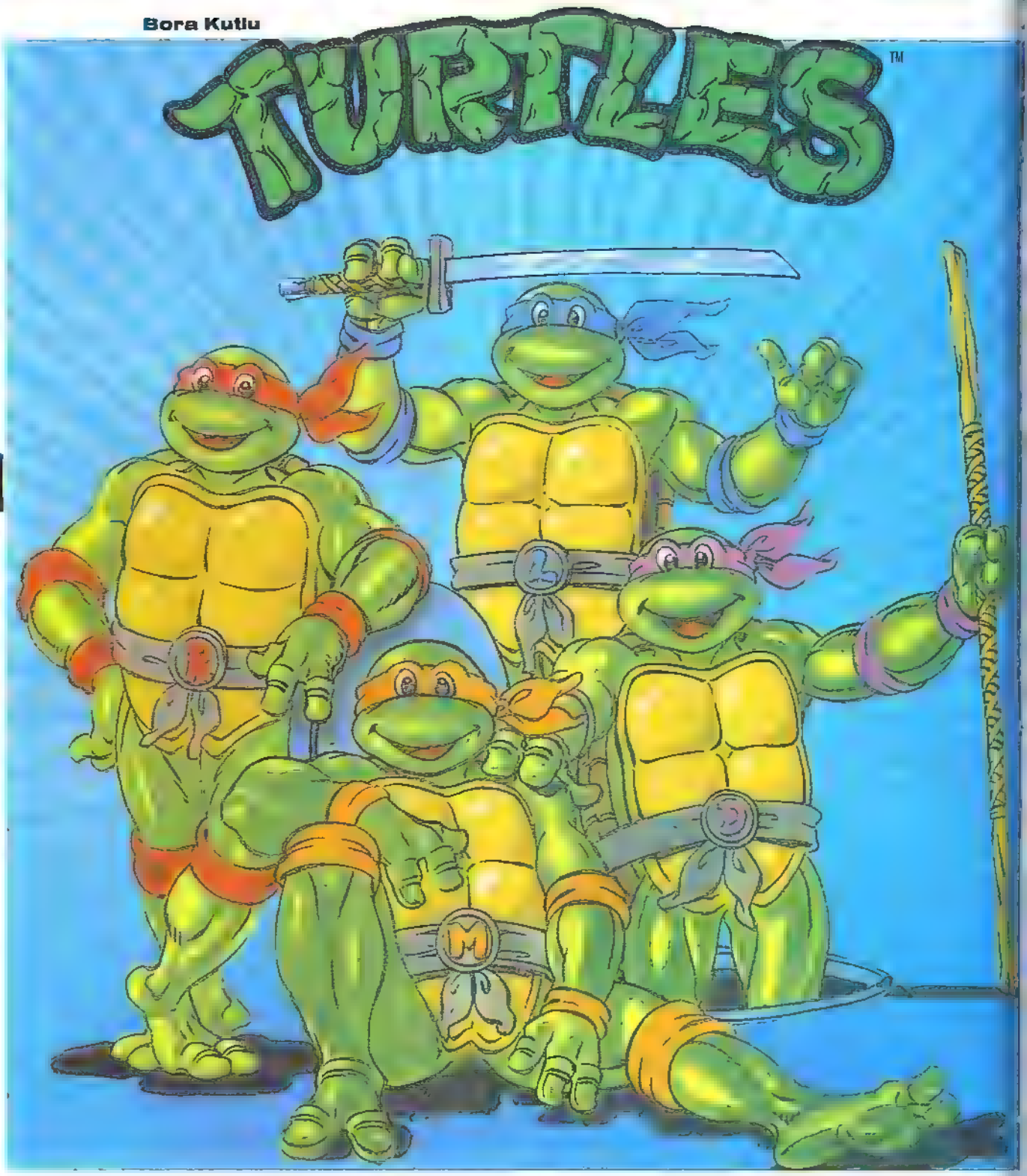
```
DO i=-10 TO 10
IF i=0 THEN ITERATE
SAY i
END
```

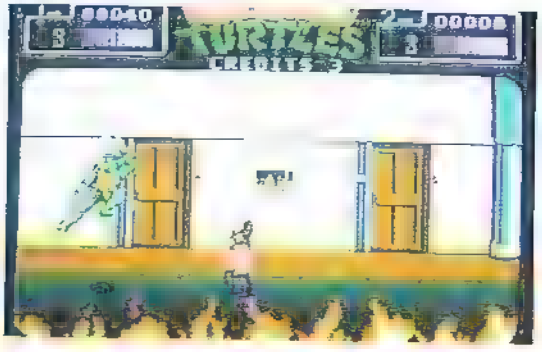
Burada -10'dan 10'a kadar sayılar ekrana yazılırken, program 0 sayısını atlayacak ve yazmayacaktır



Ninja

Bora Kutlu



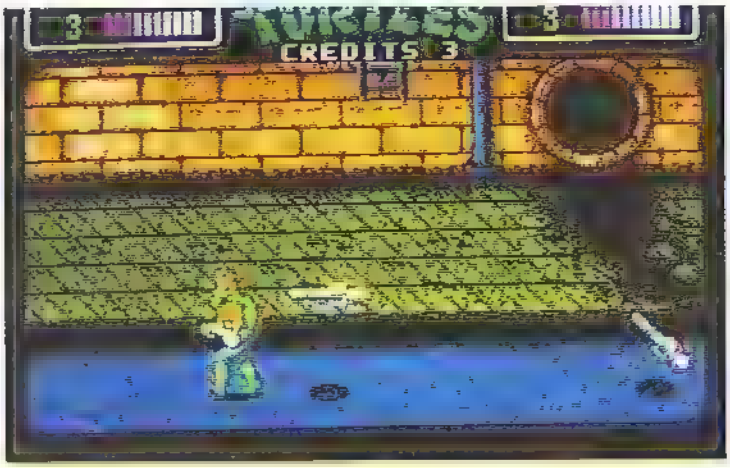


Arcade salonlarının ve o salonların demirbaşları halıne gelmış müşterilerinin iki senedir vazgeçilmez ve tartışmasız bir numarası olan "TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES"ın AMIGA'da çıkması için az dua eden yoktu herhalde. Bu yolda adak adayanlar, dilek ağaçlarına giysilerini yırtıp bağlayanlar ve hatta ruhunu şeytana satanlar bile gördüm. Bu tip insanlara sesleniyorum şimdi: "Tolga, tak şu bileklerini yenne! Ayşe, çıkar kafanı o fırından! Sami, evladım zaten tren öbür raylardan geçiyor, bari sen oraya yatıver! Intihar çare değil zaten çıktı oyun! Gözünüz aydın!" Evet bu beklenen oyun gerçekten çıktı. Ama şimdiden söyleyelim, Konami ve Imageworks'ün bu Conversion'ı tek diskete sığdıralım derken biraz orijinalinden geride kalmış. Oyunda göreceğiniz gibi eğer oyun ıkı/üç diskete sığacak şekilde yapılmış olsaydı oyunun aynısını AMIGA'nızda gördüğünüzde şaşkınlıktan ölürdünüz. Bunu demenin nedeni Imageworks orijinalinden aktardığı kısımlarını tıpatıp aktarmayı başarmış. Ancak tek diskete sığması için birçok ufak ama arcade makinasını bir numara yapan detayı da atlamak zorunda kalmış. Bu atlanan kısımlara kaykay sahnesi de dahil ve bu insanın moralini bozmaya fazlasıyla yetiyor. Neden böyle fuzuli bir iş yapmışlar bilmem.

Oyuna basit bir "copyright" ve "en sonunda oyunu yapmak için iki yıllık öğle uykularından kalkan insanların isim listesi" ile giriyoruz. İçiniz arcade makinasındaki girişatı yana yana ararken daha fazla üzülmemek için ateşe basıyorsunuz. Karşınıza bu sefer bir ve iki oyuncu arasında seçim yapabileceğiniz ekran çıkıyor. Burada da kalbinize sancılar giriyor çünkü oyunu orijinalindeki gibi dört kişi oynamanıza imkan yok. Belki oyun daha yavaş olabilirdi ama bence isteyene böyle bir imkan tanınmalıydı. Bu seçimi yaptıktan sonra hangi tipi kontrol etmek istediğimizi seçip oyuna giriyoruz. En başta Splinter ustamız bize "Atlayın uşaklar" diyor ve dört kaplumbağa olarak gökdelenden aşağı atladığımızı görüyoruz. Birkaç yüz kat düşünce kendimize yanan bir binada buluyoruz ve içeri giriyoruz.

1. BÖLUM: Bu bölümde yanan bir binadayız. Bu bölümde yangın efekti gerçekten çok güzel yapılmış. Hatta Imageworks biraz uçup odaların ortalarında yanan ateşlerde de animasyon kullanmış. Arcade'ini oynayanlarında hatırlayacakları gibi oyunun orijinalinde bile bu yoktu, ama sakın aldanmayın, orijinalinde olup da AMIGA conversion'ında olmayan da birsürü şey var. Başladığımız anda üstümüze birçok maskeli adam çullanıyor. Bu adamların simalarını unutmanıza ne zaman ne de fırsatınız olacak çünkü oyunda bunlardan bolbol var. Bu adamları ve diğer bütün düşmanları yoketmek için basit birkaç kontrolden yararlanıyorsunuz. Ateş tuşuna basmadan joystick'inizi hareket ettirdiğinizde aynı yönde hareket edersiniz. Ateş ve yukarı bastığınızda yukarı zıplar, havadayken herhangi bir yöne çektiği-

nizde de o tarafa doğru uçarsınız. Bir daha ateşe bastığınızda tekmeyi savurursunuz. Sadece ateş veya ateş ve sağ ya da sol ile karakteriniz kısa mesafeli üç değişik hareketinden birini yapar. Bunlar tekme ve kafaya silahı indirme gibi hareketlerdir. Ateş ve aşağıya tek çeşit ama uzun mesafeli ve etkili bir hareket yaparsınız. Bu hareket göreceğiniz gibi en çok kullanacağınız harekettir. Her neyse tekrar oyuna gelelim: Bu bölümlerde karşınıza çıkan maskeli adamlar iki vuruşta yok oluyorlar. Biraz ekran ekran geçince bu adamların bıçaklıları geliyor. Bunları da hakladıktan sonra merdivenlerden topların yuvarlandığını görüyorsunuz. Burada zıplayarak geçtikten sonra yeni adamlar geliyor. Bunlarla uğraşırken asansör kapıları da açılıp içerlerinden yeni başbelaları çıkıveriyor. Aslında böyle dediğime bakmayın, bu tip sahneler çıktığında insanın ağzı kulaklarına varıyor. Bunun nedeni bu tür varyetelerin doğrudan arcade makinasından başarıyla aktarılmış olması. Birkaç ekran sağa geçince ise karşımıza bir de robotlar çıkıyor. Bu robotlar sizi yakalayan ışınlar yolluyorlar. Bu ekranı da temizledikten sonra ekran değişiyor ve April'ın kaçırıldığı yere geliyoruz. Burada kılıçlı ve lazerli tipleri halletikten ve yerdeki pizayla gücümüzü arttırdıktan sonra BEBOB denilen yaratıkla karşılaşıyoruz. Bu yaratık ne yazık ki oyunun tek disketi içine sığayım derken özelliklerinden birçoğunu ANIMASYONLAR CENNETİNE yollamış. Ama yine de fena çizilmiş sayılmaz. Bebob'u hakladıktan sonra Shredder'ın April'i alıp kaçtığını görüyoruz. Burada zine animasyonlar alacakaranlık kuşağında kaybolmuş gitmiş.



2. BÖLÜM: Bu bölüm caddede başlıyor. Burada pek cihazlarını ve yangın vanalarına vurarak onları düşmanlara karşı kullanabiliriz. Bu bölümde bazı tipler kanalizasyon kapakları altından çıkıp kapakları size fırlatıyorlar. Siz kanalizasyona düşerseniz ninja kaplumbağınız "ışıkları kimin söndürdüğünü soruyor." Bu arada dukkan vitrinlerindeki bir televizyonda April ve Shredder'in "Rüzgar Gibi Geçti" filminin sonuna yetişiyoruz. Biz televizyon seyrederken bombalı ve bumerangli tipler bizi ferahlatıyor. Biraz ilerleyince ıkı katlı bir binaya geliyoruz. Üst katta zıplayıp o pek sevdiğimiz pizzamızı yeyin adam dövme işimize geri dönüyoruz. Bu sırada hıçbir işlevi bulunmayan kaykaylı bir kız geçiyor ekrandan ve öfkeniz hat safhaya ulaşıyor. O sprite'ı koyacağınıza orijinaldeki düşmanları tutup omuz üstünden fırlatma hareketini neden koymadınız bre biraderlerim? Neyseki sonra guzel bir olay oluyor ve ekran arcade'indeki gibi alt sağ çapraza ilerliyor. Bu sırada pencereleri kırıp aşağı atlayan maskeli adamlar da kendilerine "Böyle ilginç ekrana girdikten sonra kafamı kırsanız da helal olsun size" dedittiriyorlar. Bunları hay ile huy arasındaki kısırdöngüsel yolculuklarına yolladıktan sonra karşımıza duvarda asılı bir afiş çıkıyor. Buna bakarken afiş kafamıza fırlı-

İş:

Bir yazılım ve donanım şirketinin 1991 yılı kazanç grafiğinin ortaklara tanıtılması.

Kullanılacak Elemanlar:

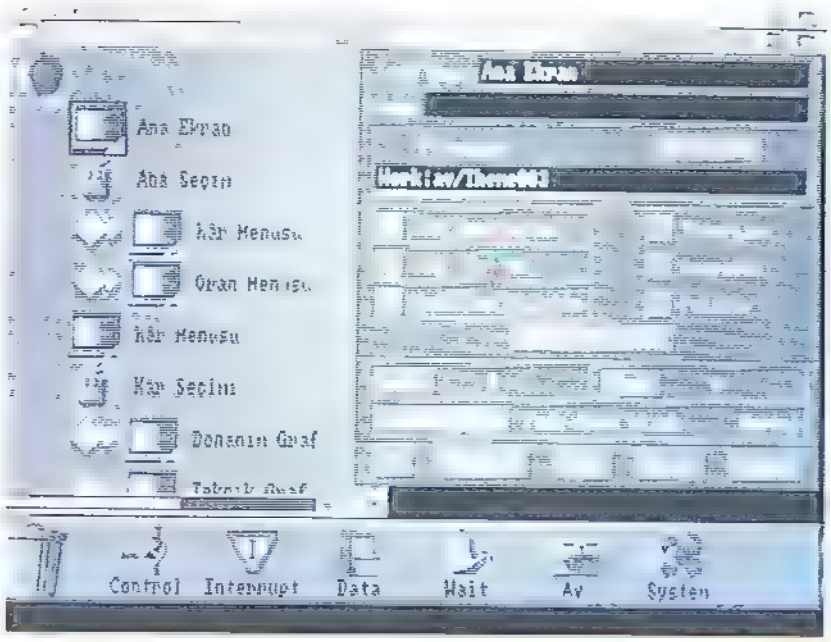
AMIGA 2000
Maxiplan
Grabbit
Amıga Vision
Deluxe Paint

Misket adlı donanım ve yazılım şirketi bize başvurduğunda istekleri, kazanç grafiklerini bilgisayar ile sunarak ortaklarını etkilemekti. Belki de ne yapacaklarını tam olarak bilmediklerinden bir yığın dosya, yazıcı çıktısı ve defterlerle bize geldiler. Oysa şirketin mali kayıtları da bilgisayar ile tutuluyordu. Biz onlardan sadece bir hesap tablosu programıyla hazırlanmış basit bir döküman istedik.

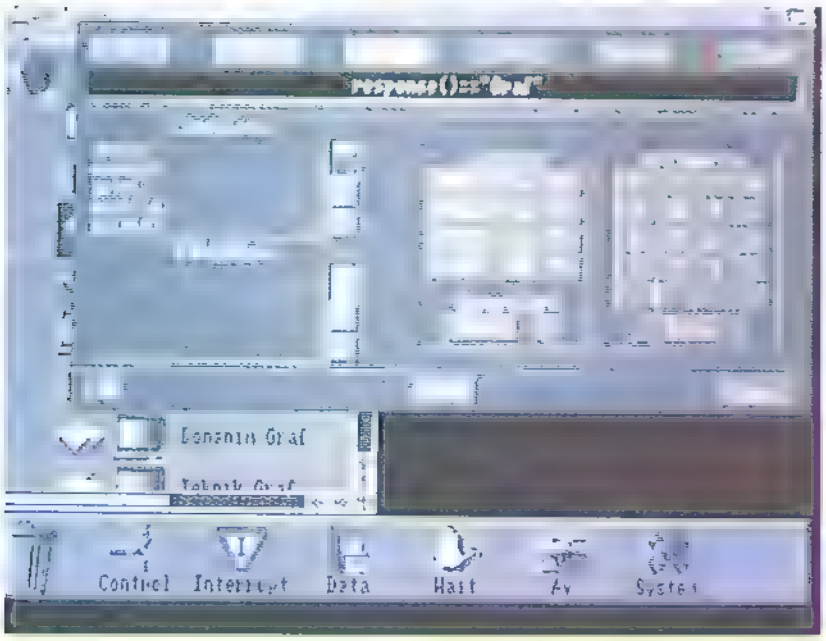
Getirdikleri döküman Maxiplan ile hazırlanmış olduğundan işimiz oldukça kolaylaşmıştı. Maxiplan, PC uyumlu bilgisayarda yaygın olarak kullanılan Lotus 1-2-3 ve Quattro gibi hesap tablosu programlarının AMIGA'ya uyarlanmışıdır.

Maxiplan'ı kullanırken öncelikle yeni bir tablo açmak gerekir. Bu işlem için **Project** menüsünden **new worksheet** seçilerek yeni bir çalışma ortamı hazırlanır. Burada karşımıza klasik bir hesap tablosu çıkar. Hücrelere istenilen mesajlar ve değerler yazıldıktan sonra toplam değerler ve kısmi değerler elde edilebilir.

Başlık olarak istenilen yere istenilen mesaj yazılabilir ancak bu mesajın bulunduğu sütun üzerinde işlem yapılırken sütun genişliği ayarlaması dikkatli yapılmalıdır, çünkü mesajın bulunduğu sütunun genişliği mesajdan kısa ise mesajın kalan kısmı görülmeyecektir. Her sütuna, verilen hizmetlerden birinin sağladığı kazançlar sıralandı. Bunun için her sütuna bir başlık konularak ay isimleri de satır başlarına yazıldı. Böylece hangi ayda hangi hizmetten ne kadar kazanç sağladığı görülebilir. Örneğin donanım hizmetlerinden Ekim ayında ne kadar gelir sağlandığı görülmek istenirse, donanım hizmetleri sütununda Ekim ayı satırına bakılır. Tabloda düşey olarak girilen aylara ait kazançların aylık toplamları da *Toplam* başlığının altında görülebilir. Bu sütun tablonun en sağında yer almaktadır.



Değerlerin girilmesi sırasında sütunlar üzerinde ayarlamalar yapılarak genişlikler, taşıyacakları değerlerin formatları (tarih, para, ondalık kesir...) değiştirilebilir. Sağlanan kazançların gösterdiği tablo bölgelerinin para birimi cinsinden gösterilmesi için **Format** menüsünden **currency** seçilir. Böylece kazanç hücrelerine yazılan sayıları $xxxxx.xx formatıyla gösterdik. Ayrıca girilen sayıların sütunun sağ yanına yapışık olarak gösterilmesi için yine **Format** menüsünden **alignment** seçeneğin-



de **right**'ı seçtik. Kazanç sütunlarının başlıklarını da yine aynı menüden **center** seçeneği ile sütun içinde ortaladık.

Sütunların en altlarına o hizmetten elde edilen yıllık toplam kazancın formülü de yazıldıktan sonra hesap tablosuyla işimiz bitti.

Tüm yıllık hesap tablosu elde edildikten sonra, ortaklara gösterilecek bazı grafiklerin hazırlanması gerekti. Bunun için Maxiplan'ın sunduğu kolaylıklardan faydalanmayı düşündük; program zaten belli veri bölgelerine göre istenen türde grafikleri kendisi hazırlıyordu. Bu yüzden biz de çeşitli hizmetlerden (donanım, yazılım, teknik servis, eğitim...) elde edilen gelirlerin ayrı ayrı yıllık grafiklerini çıkarmamız gerektiğine karar verdik. Grafikleri çizilecek olan bölgeleri mouse ile seçtikten sonra **Chart** menüsünden grafik tipini belirlememiz yeterliydi, bu bilgileri alan program kendiliğinden bu grafikleri çizdi ve ekranda bize gösterecekti. Bundan sonra yapmamız gereken hangi bölgeleri hangi grafik tipiyle alacağımıza karar vermekti.

Öncelikle her bir hizmetin aylara göre ne kadar kazanç sağladığını gösteren grafiklerin çizilmesi gerekiyordu. **Chart** menüsünde **line** (çizgi) seçeneği bunları üstüste çakıştırmanın verimli olmayacağını gördük, çünkü donanım hizmetinden sağlanan kazanç eğitim hizmetinin getirdiği kazançtan çok daha fazla olduğu için, eğitim gelirlerini gösteren çizgi çok küçük kalıyor ve miktarlar ekranda görülemiyordu. Bu yüzden her bir hizmetin sağladığı kazancı ayrı ayrı aylık grafikler halinde hazırladık. Bunların her biri çeşitli trendler gösteriyordu. Bu grafiğin tipini alan olarak belirleyip her bir hizmetin yıl içindeki dağılımını gördük. Ayrıca yıllık toplam gelirde her hizmet gelirinin payını ve aylık kazançları gösteren garfikleri de dilimli grafik şeklinde hazırladık. Böylece hangi hizmet sektöründen ne kadar kazanç sağladığını ve aylara göre toplam kazancın nasıl değiştiğini görüntüledik.

Hazırlanan tüm grafikler, daha önce hafızaya yüklenen ve ekrandaki grafikleri diskete kopyalamamızı sağlayacak bir program olan Grabbit ile, daha sonra kullanılmak üzere diske kaydedildi. Böylece grafik dosyalarını istediğimiz zaman sunu programıyı çağırabilecektik.

Ancak kaydedilen grafik dosyaları direkt olarak ekrandan alındıkları için pencere sınırları da görünüyordu. Bu yüzden DPaint ile

grafik dosyalarını düzenleme yoluna giderek pencere sınırlarını kaldırdık ve grafik üzerindeki başlıkları yazdık.

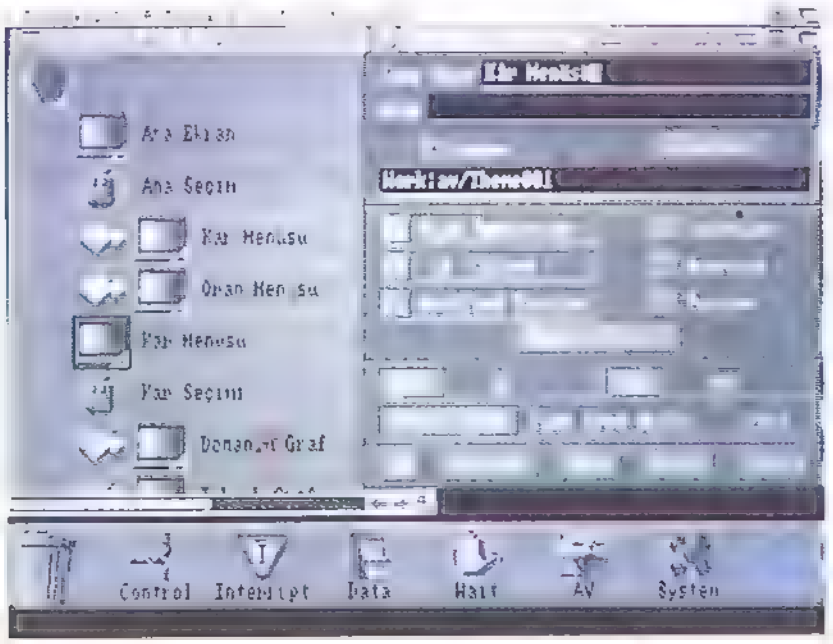
Tüm grafikler ve tablolar hazırlandıktan sonra artık sunu programı olarak kullanacağımız AmigaVision ile akışı düzenlemeye kalmıştı iş.

Ama, bundan önce sunu sırasında kullanılacak olan fon grafiklerinin seçilmesi gerekli. Çünkü kuru bir ekran üzerinde grafik göstermek kimsenin ilgisini çekmeyecekti. Bu yüzden fonda gösterilmek üzere not defterinden yırtılmış kağıt, yazıcı kağıdı ve benzeri grafik seçip bunları sunu sırasında kullanmaya karar verdik.

AmigaVision tamamen object-oriented bir yazılım sistemi. Object-orientel kelimesi hazırlanacak programın parça parça çalışabilen cisimlerden (object) oluştuğunu anlatır. Programın sadece bir parçası bile hazırlanmış olsa, tüm programın çalışmasına gerek kalmadan sadece istenen bölüm çalıştırılıp kontro edilebilir. AmigaVision isminde de geçtiği gibi tamamen görüntüye dayalıdır. Program parçacıkları, kontrol komutları ve diğer sistem işlemleri bir tek ikon üzerinden yürütülebilir. İkonlar bir akış şemasında olduğu gibi kareli bir akış tablosu üzerine yerleştirilirler. Yerleşimlerine göre üç tür ikon vardır: ana, alt ve ortak.

Ana ikonlar yürütülecek olan işleme ilk başlanan yeri belirtir ve genellikle menü seçimleri, alt programlar ve object'ler bir ana ikonla başlar. Ana ikonlar **kontrol** menüsündeki döngü, **kesme** menüsündeki klavye ve mouse, **data** menüsündeki orm, **bekleme** menüsündeki grup, **AV** özel menüsündeki ekran ve **sistem** menüsündeki modül ve alt program ikonlarıdır. Ana ikonlardan hemen sonra gelecek olan ilk ikon ana ikonun sağ alt tarafındaki kareye yazılır, böylece akış sırasında kurulan alt programlar ekranda rahatlıkla görülebilir.

Alt ikonlar ana ikonların ve birbirlerinin altına yerleştirilebilirler. Bir döngü içindeki çeşitli işlemler bir ana ikon altına sıralanmış alt ikonlar yardımıyla yapılabilir.



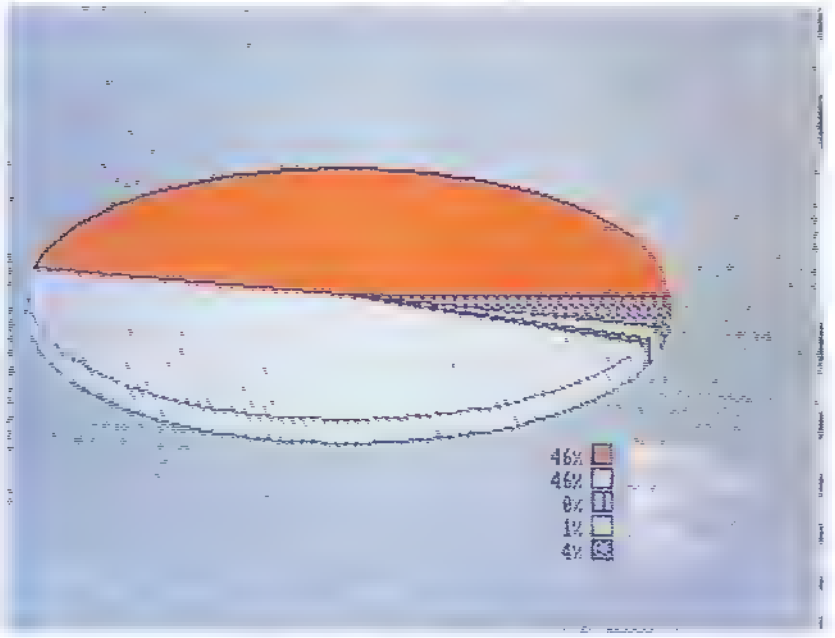
Ortak ikonlar ise akış düzenleyici ikonlardan sonra gelen bir ana ikonun birleşiminden oluşmuştur. Akış sırasında dallanma gerektiğinde sağa ayrılan dalda yapılacak işlemlere bir ana ikonla başlanır. Yanyana iki ikon yerleştirildiği için bu gruba ortak ikonlar denir.

Programa başlanabilmesi için yeni akış tablosu açıldığında otomatik olarak bir modül ikonu yerleştirilmiştir. Biz, yapacağımız uygulamada ilk olarak kullanılacak grafik dosyalarını yüklemek için **sistem** menüsünden kaynak (resource) seçeneğin kullandık. Böylece sunu sırasında diskten yüklemeyi en aza indirip hız kazanmak istedik. Yüklenecek dosyaları belirtmek için ikon üzerine kliklendiğinde ortaya çıkan kullanıcı penceresinde yüklenecek olan dosyaların isimlerini girdik. Bunu gerçekleştirmek için kaynak ikonunun kullanıcı penceresindeki directory ikonuna klikledik. Directory penceresinde istediğimiz directory'den istediğimiz dosyayı seçtik ve OK ikonunu klikledik. Yine kaynak ikonunun kullanıcı penceresine geri dönmüştük. Burada dosyaların listeye eklenmesi gerekiyordu. Bu yüzden directory'den sırayla seçtiğimiz dosyaları insert ikonuyla sırayla listeye ekledik.

Daha sonra bir ana menü hazırladık. Burada daha önce seçtiğimiz grafiklerden biri yüklenecek ve seçenekler bu ekrana yazılacaktı. **AV** menüsünden bir ekran ikonu yerleştirerek ilk ekranı tanımladık. Ana ekran adını verdiğimiz bu ikon bizim menümüzün kullanımı sırasında ana ikonumuz olacaktı. Bunun altına menümüzün kullanımını kontrol edecek alt ikon olan mouse ikonunu yerleş-

tirdik. Mouse ikonunun kullanıcı penceresinde ise **Object Editor** adlı ikonu klikleyerek kullanacağımız ekrana mantıksal düğmeler çizmeye başladık. Düğmeleri çizmeden önce fon grafiğini yükleyerek üzerinde renk ayarlamaları yaptık.

Bunun için grafik ekranında **Colors** (renkler) ikonuna basarak renk değiştirme penceresini çağırdık. Burada ilk önce çevreye renginin RGB ayarlarını okumak için grafik üzerinde fon rengine klikledik ve hazır fon grafiğinde kullanılan sıyah rengin ayarlarını da aynı değerlere getirdik.



Düğmeleri çizmek için object editor'a girdiğimizde karşımızdaki ekran interlace haldeydi çünkü fon grafiğimiz bu grafik modunda hazırlanmıştı. Ekrana düğme yerleştirmek için object editor'un tepe menüsündeki **Object** seçeneğinden elips şeklini aldık. Ekrana iki tane düğme çizdikten sonra bunlara basıldığında ne olacağını tanımlamak için, çizdiğimiz elipslere klikledik. Ekrana gelen kullanıcı penceresinde elipslerin renklerini ve üzerlerine basılınca ne gibi bir tepki yaratacaklarını belirtmek için **Response** (cevap) kutucuklarına, o elipse basıldığında hangi program parçasına gidileceğini belirtmek için bir isim yazdık. Örneğin ilk elipse basıldığında kazançların grafiklerinin gösterildiği yere gidileceği için ilk elipsin cevap kutucuğuna Graf yazdık. İkinci elipse basıldığında ise oran grafikleri gösterilecekti, bu yüzden bu elipsin cevap kutucuğuna Oran yazıldı.

Elipsler tamamdı ama hangi elipse basıldığında nereye gidileceğini sadece biz biliyorduk. Bu yüzden elipslerin üzerine birer de yazı kutusu koyarak hangi elipse basılınca nereye gidileceğini belirttik. Tabi ki bu yazı kutularının kullanıcı pencerelerindeki renk ve cevap kutularına da gereken işlemler yapıldı. ekranın tepesine de bir başlık yazdıktan sonra artık iş yapılan mouse işlemine göre karar verilmesini sağlamaya kalmıştı.

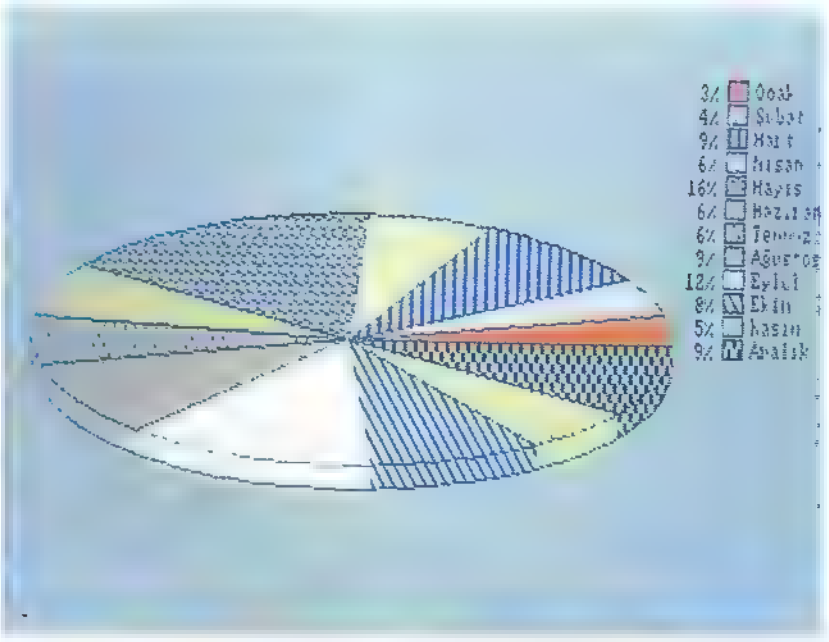
Mouse ikonunun kullanıcı penceresinde bazı seçenek ikonları vardı. Bunlardan ilki olan **Any click** seçildiği taktirde ekranda herhangi bir yere kliklenmesi halinde akışın devam etmesini sağlıyordu. İkinci ikon olan **Exclusive** ise ekranda sadece gereken yani bizim tarafımızdan cevap kutusu doldurulmuş yerler kliklendiğinde işleme devam edilmesini sağlıyordu. Bize gereken de buydu zaten. Üçüncü ikon olan **Auto Remove** ise işleme devam edilirken ekranın temizlenmesini ve mantıksal ikonların kaldırılmasını sağlıyordu. Tabi ki bunu da seçtik. Eğer any click seçeneğini seçsek ve exclusive seçeneğini kapatsak mouse ile yapılacak herhangi bir kliklemede işleme devam edilecektir. Programda aksama olmaması için kontrolden sonra istenen koşullar sağlanmamışsa bir Goto komutuyla başa geri dönme emri verilmeliydi, ancak bu yer ve zaman kaybına neden olacaktı.

Ana seçim adlı mouse ikonunun altına yerleştirilen ilk ikon **kontrol** menüsündeki koşullu gönderme (C goto) komutunun ikonuydu. Bu ikonun penceresinde mouse ile yapılan girişlerde bir cevap değerinin belirlenip belirlenmediği kontrol ediliyordu. İlk olarak kontrol edilen cevap koşulu yapılan mouse ginrişiyle "Graf" değerinin sağlanıp sağlanmadığının kontrolüydü. İkinci kontrol de diğer seçenek olan "Oran"ın sağlanıp sağlanmadığına bakılıyordu. İstenen koşul sağlandığında, ki şu anda başka hiçbir koşul sağlanmış olamaz, iki alt menüden birine gidilmesi böylece sağlanmış oldu.

Alt menülerden ilki olarak hazırlanan kar menüsünün fon grafiği önceden seçilip yüklenmişti. Bunun üzerine ise grafikleri gösterilecek olan hizmet sektörlerinin adını yazmak gerekiyordu. Bu

yüzden yine object editor sayesinde ekrana konu başlığını, grafik başlıklarını ve düğme olarak kullanılacak elipsleri çizdik. Elipsleri ve bunların üzerinde yer alacak yazı kutularının kullanıcı pencerelerinde herbir alt seçeneğin cevap bölgesine oraya basıldığında hangi koşulun sağlandığını yazdık.

Son yaptığımız bu bölümün nasıl çalıştığını görmek için kar menüsünü preview ettik yani denemek için sadece o bölümü çalıştırdık. Karşımıza ilk önce ana menünün grafiği çıktı ve buradan kar menüsü fon grafiğine geçiş yapıldı. Ancak yapılan geçişi beğenmemiştik. Ekran tanımı ikonunun geçişler (transitions) ikonuna klikleyerek geçişler listesini aldık. Buradan istediğimiz geçişleri klikleyip bir tanesinde karar kılana kadar kar menüsü ekranını denedik. Sonunda geçiş için rengi siyahtan beyaza doğru açılan bir geçiş seçtik.



Buraya kadar yaptığımız işlemleri denemek için programı çalıştırdık. Kar menüsü grafiklerini seçtiğimizde karşımıza çıkan menüde bir eksiklik vardı. Evet, yazı kutularını elipslerden önce yerleştirdiğimiz için ekranda grafik seçeneklerinin yazıları görünmüyordu. Bunun için bu menünün bekleme bölümündeki object editor'a girdik. Ekran tanımında ilk elipsi seçmek için **object** menüsünden select seçeneğini kullandık. Önde olan ilk elipsi seçerek daha sonra yine aynı menüdeki depth (derinlik) seçeneği ile bunu yazının arkasına aldık. Böylece elipsler yazıların arkasında göründü. Bu işlemi diğer menü seçeneklerine de uyguladık ve tekrar çalıştırdığımızda program menüyü düzgünce gösterdi.

Her elipsin cevap kutularına yine gereken koşulların sağlandığını yazdıktan sonra kontrol ikonları ile bunları gerekli grafik çizimlerinin yapılacağı yere gönderdik. Bu gönderme işlemi için yine koşullu gönderme ikonunu kullandık ve bunun ortak ikonu olarak da gideceği grafik çizdirme ikonuna klikledik. Koşullu gönderme ikonlarının her birinin cevap kutucuğunda hangi koşulun gerçeklendiği yazıyordu. Yani bir koşul ikonunun cevap kutucuğundaki koşul doğrulanmışsa program akışı koşul ikonunun ortak ikonuna bakıyor ve burada belirtilen yere atlıyordu.

Programın en alt basamağı olarak ekrana gelecek olan grafikleri göstermek için ise ekran tanım ikonunu kullandık. Bu ikonun içindeki gösterilecek grafiğin belirtildiği kutuya da grafiğin adını yazdık.

Grafikler, programın en başında yüklendiği için bu işlemler hızlıcı yapılıyordu. Grafik gösterildikten sonra ise bir gönderme komutu ile tüm grafiklerden sonra mouse kontrolü yapılan bir alt programa sçıramayı sağladık. Bunun için grafik ekranlarından sonra birer gönderme ikonu koyduk. bunun yanında beliren çarpılı boşluk yerine bir tanıma koymamız gerekiyordu. Program akışının devam edeceği yeri belirtmek için bu çarpılı yere iki defa klikledıkten sonra ekrana bir mesaj penceresi geldı. Burada, referans olarak bir ikon göstermek isteyip istemediğimiz soruldu. OK diyerek işleme devam ettik. Artık tek yapmamız gereken programın ana menüye dönmesini sağlayacak olan mouse kontrol ikonu üzerine iki defa kliklemekti. Ama menüye dönüş ikonu üzerine kliklediğimizde gerçekten bu işi yapıp yapmamak istemediğimizi soran bir mesaj penceresiyle karşılaştık. Olumlu yanıt verdikten sonra artık tüm grafiklerden sonra mouse kontrolüyle ana menüye dönüşü sağlamıştık.

Ana menüye dönüşü kontrol eden ikonun kullanıcı penceresinde herhangi bir mouse klikinin iş-

leme devam etmesini sağlamak için any klik opsiyonunu açtık ve ekranın temizlenmesini sağlamak için auto remove seçeneğini de aktif hale getirdik. Böylece grafik ekranında basılacak olan herhangi bir mouse düğmesi ana menüye dönüşü sağlayacaktı.

Programımız bitmişti ancak sonradan aklımıza bir şey geldi. Hani olur da gösteri izleyicileri sıkıcı gelir, bir kaçı da uyursa onları uyandırmak için bir muziplik yapalım dedik. Program akışının en başında bir müdahale ikonu koyarak ekranın sağa alt köşesine şeffaf bir aktif bölge koyduk. Böylece herhangi bir zaman buraya mouse ile basıldığında program, AMIGA'nın o komik sesiyle "Lütfen Uyumayalım" diye bağıracaktı.

Misket Yazılım ve Donanım Şirketi işimizden çok memnun kaldıklarını gelecekte de böyle işler için bize geleceklerini belirtip ayrıldılar. Oysa kendi AMIGA'ları ile bu tür uygulama yapmaları ne kadar kolay olacaktı.

AmigaVision

AmigaVision ilk açıldığında ekranın altında kullanıcıya sunular bazı ikonlar vardır. Bunlar herhangi bir şekilde rogramda yer alamazlar ancak bu ikonlara basılarak girilen menülerden alınacak ikonlar program akışı düzenlemeye, programda müdahaleler yapmaya, data akışını kontrol etmeye, bekleme komutlarını düzenlemeye, AmigaVision'ın özelliklerinden yararlanmaya ve programın üzerine kurulduğu sistemde düzenlemeler yapmaya yarar.

Sırasıyla görevlerini yazdığımız bu menülerin altlarında ise şu işlemler vardır:

Control-Kontrol: Programın akışını düzenleyen, gerekli yerlere atlamaları gerçekleştiren ikonlar.

1. Call-Çağırma: Program akışını, yanına konan ortak ikonun belirttiği yere gönderip alt programları çağırır.

2. C Goto-Koşullu Gönderme: Response (cevap) kutucuğundaki koşulların sağlanması halinde, programı yanındaki ortak ikonun belirttiği yere gönderir.

3. Goto-Gönderme: Program akışının yanındaki ortak ikonun gösterdiği yere gönderir.

4. Loop-Döngü: Bir döngü kurarak bir koşul sağlanana, bir sayaç tamamlanana veya sonsuza kadar programın bir dizi işlemi tekrarlamasını sağlar.

5. E Loop-Döngü Sonu: Loop ile kurulan bir döngüden çıkılmasını sağlar.

6. If Then-Eğer İse: Bir koşulunun sağlanmasına bağlı olarak ortak ikonun çalışmasını sağlar. Koşul sağlanmamışsa ortak ikon çalıştırılmaz.

7. If Else-Eğer Değilse: Bir koşulun sağlanmasına bağlı olarak ortak ikonun çalışmasını aksi halde programa devam edilir.

Interrupt-Müdahale: Program sırasında her an geçerli olacak müdahaleleri düzenleyen ikonlar.

1. Keyboard-Klavye: Programın akışı sırasında belli görevlerin belli tuşlara verilmesi ve bunlara basıldığı taktirde gerekli işlemlerin yapılmasını sağlar.

2. Mouse: Ekranda object editor ile çizilen aktif yerlere görevler vererek bunların kontrollerin gerçekleştirip gerekli işlemleri yürütür.

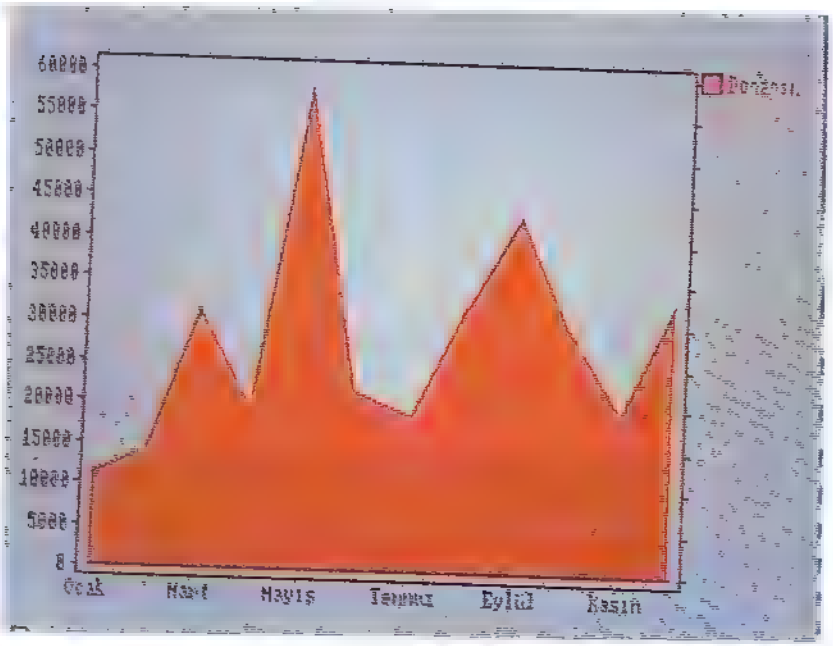
3. Remove-Kaldır: Tanımlanan müdahale ikonlarının görevlerini bitirir.

Data-Bilgi: Program içinde kullanılan değişkenleri, veri çıkışı ve girişini ve ekranları düzenlemekte kullanılan ikonlar.

1. Select-Seç: Bir veri tabanı açarak bunun içinde istenilen kayıtlara ulaşmayı sağlar.

2. Read/Write-Okuma/Yazma: Bir dosya içinde kayıtların tek tek okunup geri yazılmasını sağlar.

3. Delete-Silme: Bir kaydın silinmesini sağlar.



4. Veriables-Değişkenler: Değişkenler için değer veya fonksiyon tanımlamakta kullanılır.

5. Output-Çıkış: Yazıcıya veya bir disk dosyasına yazı, değişken tanımı ve bilgi yazdırmak için kullanılır.

6. Output-Çıkış: Yazıcıya veya bir disk dosyasına yazı, değişken tanımı ve bilgi yazdırmak için kulanılır.

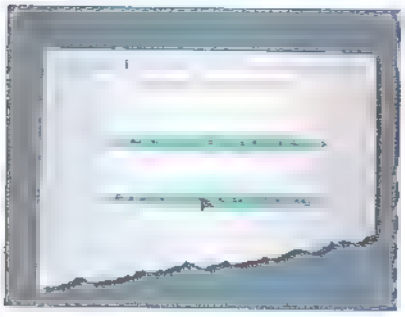
7. E From-Formdan Çık: Her zaman gereksemese de bilgi formu düzeninden çıkılmasını sağlar.

Wait-Bekleme: Program akışı sırasında kullanıcıdan giriş beklemesi veya sayaca bağlı beklemeleri düzenler.

1. Grouped-Grupla: Ana ikon olarak kullanılan bu ikon, alt ikonlardaki koşullardan herhangi birisinin gerçeklenmesi sonucunda olumlu sonuç vererek işleme devam edilmesini sağlar.

2. Condition-Koşul: Programın devam etmesinden önce bir koşulun sağlanmasını bekler.

3. Keyboard-Klavye: Programın, belli bir tuş veya tuş grubuna basılana kadar beklenmesini sağlar.



4. Mouse: Programın, belli bir aktif bölgeye basılana kadar beklemesini sağlar.

5. Delay-Bekle: Programın belli bir zaman süresince beklemesini sağlar.

AV: AmigaVision'ın görüntü, ses, animasyon, konuşma, yazı gibi özelliklerini kontrol eden ikonlar.

1. Screen-Ekran: Bir ekran tanımlaması yapılarak yüklenecek grafik belirlenir.

2. Sound-Ses: Belli bir ses dosyası çağrılarak buradaki ses çalınır.

3. Speak-Konuş: AMIGA'nın konuşma özelliği kullanılarak çeşitli konuşmalar yaptırır.

4. Music-Müzik: Belli bir müzik dosyasının okunarak buradaki parçanın çalınmasını sağlar.

5. Gfx-Grafik: Grafikle ilgili çeşitli işlemlerin ekrandaki grafik üzerinde yapılmasını sağlar.

6. Brush-Fırça: Bir fırça yüklenerek var olan grafik üzerine yerleştirilir.

7. Video: AMIGA'ya bağlı bir video diskten tek veya sürekli görüntülerin alınmasını sağlar.

8. Anim: Bir animasyon dosyası yüklenerek bunun ekranda gösterilmesini sağlar.

9. Text-Yazı: Ekran üzerine çeşitli özelliklerle yazılar yazılmasını sağlar.

System-Sistem: Program akışının tümüyle ilgili işlemlere ilişkin komut ikonları.

1. Module-Modül: Bir alt program modülünün başladığını bildirir.

2. Subrotine-Alt Program: Bir alt programın başladığını belirtir.

3. Quit-Çıkış: Bir alt programdan çıkılmasını sağlar.

4. Return-Geri Dön: Bir alt programdan çıkılarak ana programın, alt programa gittiğiyerden devamını sağlar.

5. Execute-Çalıştır: AmigaVision dışındaki bir programın çalıştırılmasını sağlar.

6. Timer-Kronometre: Program başladığı andan itibaren geçen zamanı tutar. Akış sırasında durdurulabilir ve tekrar çalıştırılabilir.

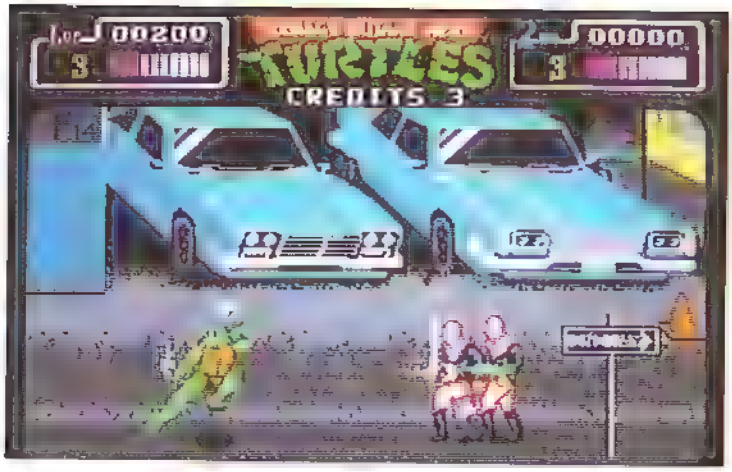
7. Resource-Kaynak: Program sırasında kullanılacak grafik, ses, müzik ve benzeri dosyaların önceden yüklenerek sunu sırasında hız kazanılmasını sağlar.

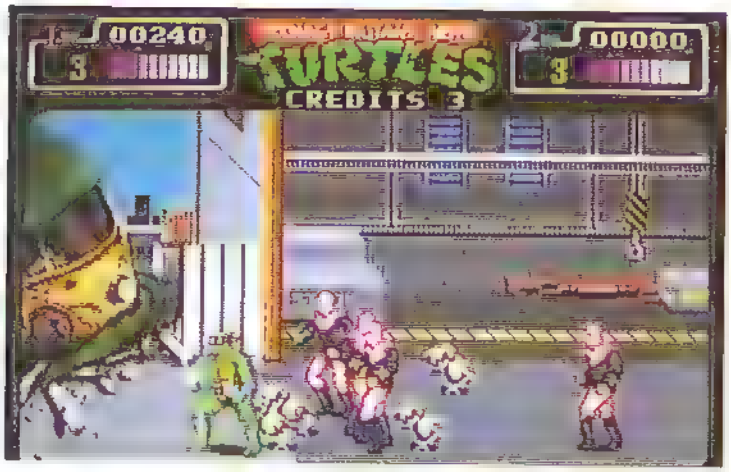
yor ve arkasından iki tane tip daha çıkıyor. Bunları da haklayınca ROCKSTEADRY kardeşimiz tesrif buyuruyorlar. Bu kişiliği de haklayınca kanalizasyona geçiyoruz. Burada balyozlu ve yıldızlı tipler de mevcut. Ayrıca kendilerini maskeli baloda sanan bu tipler, artık üç defada ölüyorlar. Bu bölümde suya inmek misil yemekle eş anlamda, kanalizasyonun kaldırımından giderken de açılıp kapanan demir parmaklıklara dikkat etmek gerek. Sanki bütün bunlar bizi tilt etmeye yetmezmiş gibi bir de yanıklardan minik civcivvari nesneler dökülüyor. Bunların niyeti aslında iyi. ancak tımak makaslığı yapalım derlerken parmaklarımızın hepsini götürüveriyorlar. Bütün bunlardan sıyrılınca bu civcivlerin sahibi olan tavukla karşılaşıyoruz. Bir anda içimizden bu tavuğun hayat arkadaşı olan horoza selamlarınızı yollamak geleceğinden emenim. Bu tavuk aslında devamlı civciv salıveren ve içinde kendisini kumanda eden bir adamı bulunan, uçandaire cinsi bir şey. Bunu da hallettikten sonra yine yola çıkıyoruz. Burada variller, tabela ve yol markajları da iyi kullanıldıklarında iyi birer silah olabileceklerini gösteriyorlar. Kamyon kapılarının açılıp içeriden adamlar dökülmesi yine güzel yapılmış. Bir süre sonra April'ı bir kafes içinde buluyoruz. Ancak önce BEBOB ve ROCKSTEADY'i yoketmemiz gerekiyor. Bu ekranda da bu iki yaratığın orijinalinde olması gerektiği gibi aynı anda ortaya çıkmaması çok kötü. Bu bölümün bitiminde April'in bize sarıldığını görüyoruz.

3. BÖLÜM: Yine bir cadde ve yine robotlar, bombalı ve balyozlu adamlarla uğraşmak zorundayız. Bir sure sonra çıkan mavi adamlar daha öncekilerden farklı olarak mızraklarını atıveriyorlar. Daha da ilerledikten sonra tekerleklerin içinden fırlayan adamlarla yüzleşiyorsunuz ve bu bölüm erkenden bitiyor. Neden mi? Çünkü kaykaylar tek diskete sığmamış.

4. BÖLÜM: Bir binanın içindeyiz bu sefer. Ooo, civciv abilerimiz de gelmişler! Ve bir sürpriz daha, maskeli maskalara bu sefer ancak dort kerede yollanıyorlar. Ayrıca lazer engellerimiz de var bu bölumde. Bunları geçinceyse adamı fıttırtan havada dönen nesneler geliyor. Bu nesneleri öldurmek için duvara sıkıştırmaya çalışın. Eğer bu engelden de sıyrılırsanız yeni adamlar ve size devamlı ateş eden bir mekanızmayla karşılaşıyorsunuz. Bundan sonra da sizi alev silahıyla sosyetik bir yemek haline getirmeye çalışan dev bir robotla karşılaşıyorsunuz. Bu robotu halledersenız duvarda asılı olan splinter amcamızı kurtarıyoruz.

5. BÖLÜM: Bu bölumde önceden bildiğimiz engelleri buza çeviren sprey sıkan mekinazmalar eklenmiş. Bunları yok etmemiz mümkün. Daha sonra bir platforma geliyorsunuz ve bu platform kafanıza yağan bir sürü taş eşliğinde guzel bir şekilde aşağı süzülüyor. Bunun sonrasında dev bir kapıya geliyorsunuz. Kapıyı kendine has yöntemleriyle açan ve bir önceki bölümdeki robota şans eseri(!?) çok benzeyen bir robot sizi karşılıyor. Bu misil atan ama yine de etkisiz robotu geçince son ekrana geliyoruz... Son ekranda ilk önce BEYİN'ın koca vücuduyla kapışıyoruz. Bu tipin grafikleri gerçekten çok iyi çizilmış. Daha sonra ve en sonunda Shredder karşımıza çıkıyor. Görmeyeli devamlı üçe bölünmek gibi huylar edınmiş bu adamı yok etmek o kadar da zor değil,



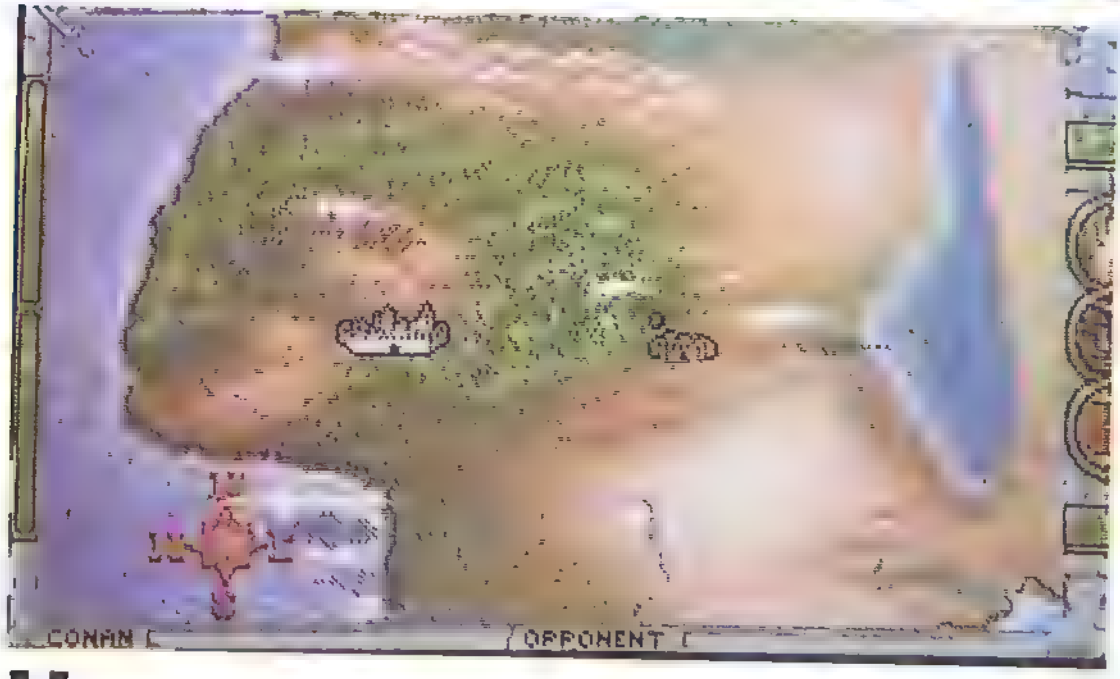


ama elindeki silahın ışınlarına hedef oldunuz mu küçük şirin bir kaplumbağaya dönüşürsünüz. Shredder'a da bir son verdiniz mi oyun ufak bir demoyla son buluyor. Sonuç olarak oyunun gerçekten çok çok eğlenceli ve kaliteli olduğunu soyleyebilirim. Ancak yine de tek disket diye tutturmasalardı da biz de düşlerimizin tam olarak gerçeğe döndüğünü görebilseydik.

Sinan Güngör

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★



Herkese merhaba. Çizgi romanlar tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük bir okuyucu kitesine sahip. Bız çizgi romanlarının belli bir okuyucu kıtlesine sahip olmaları işin en enteresan tarafı. Bu ana fikirden hareketle oyun dünyasına sunulan yapımların sayısı da küçümsenmeyecek kadar fazla. Bir HAGAR, bir RED KIT hep çizgi romanlardan oyun piyasasına aktarılan yapımlardan. Firmalar böylesine sevilen karakterleri kullanarak çok kaliteli oyunlar yapabilmekte. Bu sevimli insanların yanında bir de korku ve barbarlığın ön planda olduğu bazı kişiler var. Zaten 'barbar' kelimesini kullandıktan sonra kimden bahsettiğimi çok iyi anlamışsınızdır. Bu ayki konuklarımızdan bir tanesi efsanevi Kimerya kılıcıyla hiçbir engel tanımayan BARBAR CONAN...

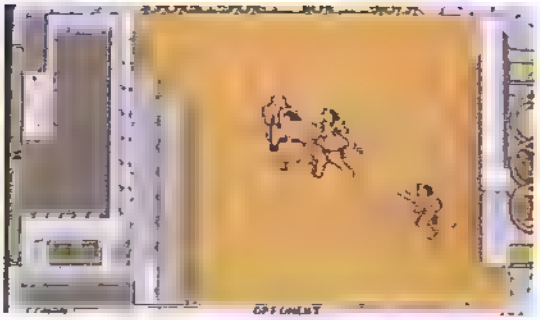
Çizgi roman dünyasında büyük bir başarı gösteren bu efsanevi karakteri beyaz derbeye aktarmakta o kadar geç kalınmadı. Defalarca Vücut Şampiyonu olan ve bugün artık bir megaster olarak kabul edilen Arnold Schwarzenegger'in başrolünü oynadığı Conan filmleri büyük bir başarı kazandı. Dikkat ederseniz filmleri diyorum, çünkü bu isim altında tam üç tane Schwarzenegger filmi çekildi. Her filmde Arnold'ın yanında başka bir ünlü sanatçı rol yaptı. Bu sanatçılardan ikinci Conan'da ünlü şarkıcı Gracy Jones, üçüncüsünde ünlü manken Brigitte Nielsen başarılı bir şekilde filmi tamamladılar. Her filmde çizgi romanlarda olduğu gibi belli bir efsane işlendi. İşte oyunumuzda da böyle bir efsane işlenmekte. Aslına bakarsanız Conan 2'nin hemen başında anlatılan kısa olay oyunumuzun ana temasını oluştur-

makta. İsterseniz bu olayın ne olduğuna kısaca bir göz atalım.

Dunya'da akıl almaz olaylar cereyan etmektedir. Okyanus koskoca Atlantis kıtasını yutmutur. Argas'ın oğulları yükselişlerini büyük bir hızla sürurmektedirler. Bu zaman dilimi arasında kalan sürelerde Dünya üzerinde birçok kralık boy gösterdi ve hayal bile edilemeyecek bir çağ yaşandı. İşte böyle bir dönemde siyah uzun saçlı, asık suratlı ve elindeki o süper kılıcıyla barbar savaşçı Conan Myborea'yı tahtından etmek için yola çıkar. Kimerya'nın fakir bir köyü olan Irskult'ta yaşayan Conan için artık dünyanın fethinin zamanı gelmiştir.

Filmın hemen başında bu olayın anlatılması gibi oyunun ilk sahnesinde de bu efsaneyi görebilirsiniz. Bundan sonraki sahnede ise oyunun demosu yer almakta. Bu demoda olaylar gayet başarılı bır şekilde anlatılmış. Oyunun konusu bu demoda yer almakta. Günlük olayların gayet iyi bır şekilde sürdüğü Kimerya'da her şey insanların mutluluğunu sağlamaktadır. Insanlar kendi işlerinde büyuk bir özveri ile çalışmaktadırlar. Ne varki uzaklarda durum pekte iç açıcı değildır. Amon adındaki bir papaz büyük bir tarıkat kurmuştur. Komutasındaki askerler Dünya'nın dört bir tarafına seferler düzenlerler ve ele geçirdikleri şehırlerdeki halka büyük zulümler yaparlar. Bu zulümden Kimerya'da büyük zarar görür. Yapılan anti bir saldırı sonucunda Conan yaralanır. Karısı ve diğer tüm arkadaşları hayatlarını kaybeder. İşte o an Conan hayatının geri kalan kısmını intikama adamak için söz verir.

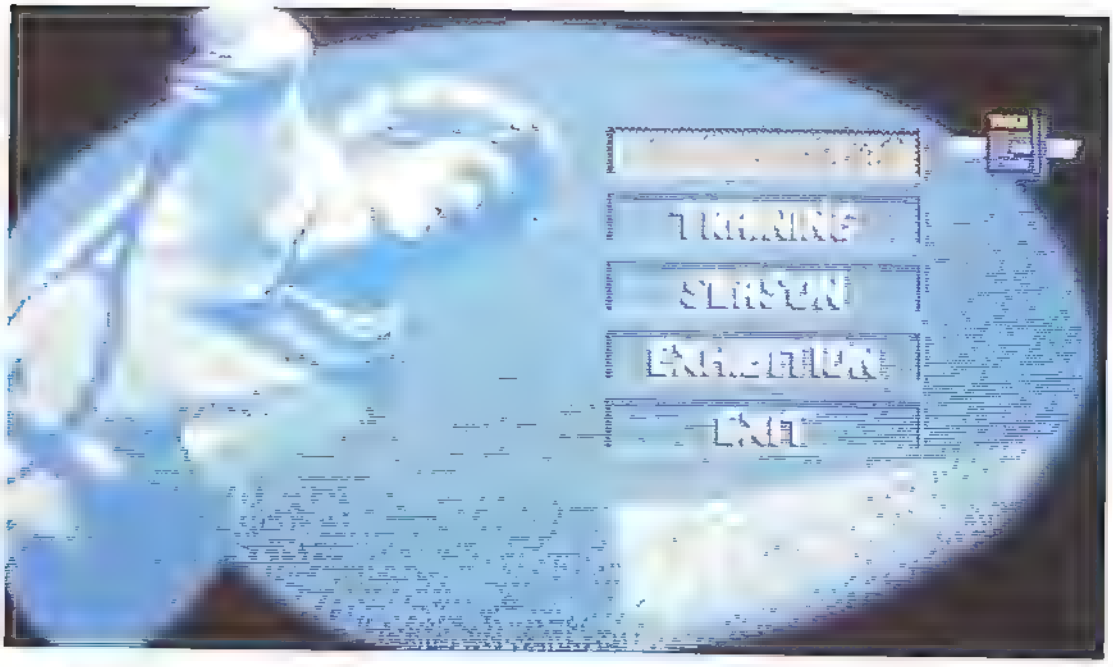
Butun bu olup biten anlatıldıktan sonra önünüze bir harita gelecektır. Bu harita üzerinde bulunan kalelerden Tarantıa Amon'un kalesi konumunda. Sağdaki yer ise gıdeceğimiz ılk yerleşim bölgesi olan ŞADIZAR.. Ekranın sağ bölümünde üç seçenek dikkatinizi çekecektir. Bunlardan en üstteki ile gıdeceğiniz yeri işaretleyebilırsınız. Çıkan oku bölgenin üzerine getirip klıkledığınizde oraya hareket etmiş olacaksınız. Ortadaki seçenek ise size Conan'la ilgili bazı bilgileri verecektır. Bu kısımdan sağlık, güç, dayanıklılık gibi şeyleri öğrenebilirsiniz. Alttaki seçenek ise o an uzerinizde bulunanları gösterecektir. Ekranın ustunde bulunan kırmızı ve mavi noktalarda mutlaka gözünüze çarpacaktır. Bunlardan kırmızı olan ile oyunu Pause yapabilirsınız. Mavi nokta ise kayıt yapmaya, yaptığınız kaydı yuklemeye ve yeni oyun oynamaya g bi işlemler yapmaya yaramakta. oyuna başladığınızda Conan'ı mouse ile hareket ettireceksiniz. Sürekli olarak sol butona basıp yön tayininde bulunduğunuz an ısted ğiniz alana gıdebilırsınız. Oyunun araştırmaya dayalı bır ana fikirle üretıldığını bu anlarda daha iyi anlayacaksınız. Karşınıza çıkan bazı evlere girerek araştırma yapmanız mümkun. Tabi bütün evlere giremiyorsunuz Yine alanda turlaren önünüzden sık sık halktan kışıler geçecektır. Bunları durdurup karşılıklı konuşabilirsiniz. Şadızar'a ulaşmadan evvel burada sadece Tharus'un bize yardımcı olabileceği ve her türlü olaya karşı önlem almamız gerektiği hatırlatılıyor. Ama bu halktan tıp doğru düzgün olanlarla savaş yapmak hıçte mantıklı değil. Zaten böyle bir anda karşınızdakinin dost mu düşman mı olduğu size bildirilecektir. Karşılıklı konuşma esaslarında ekranın üstunde bır bölüm açılacaktır. Buradaki Converse bölümüyle konuşmalarınızı yapabilmenız mümkün olacaktır. Karşılaştığınız kişilerden bazıları kıyafet olarak farklı olacaktır. Işte bunlarla karşılıklı teke tek mücadele verebilirsiniz. Examine size bazı yerlerde yapacağımız araştırmalarda yardımcı olacaktır. Her ne kadar rakıbinize yenik düşseniz bile Conan'ın basit birkaç kılıç darbesiyle öldürülemiyecek kadar büyük bır savaşçı olduğu belırtılerek oyuna tekrar dönmeniz istenecektir. Tabii ki o ana kadar elde ettiğiniz bilgilerde suya düşecektır.



Conan son zamanlarda ülkemize gelen en ilginç oyunlardan bir tanesi. Grafik olarak öyle çok büyük bır özelliğe sahip olmasa da yine de karakterlerin büyüklüğü göze hoş geliyor. Animasyonlarda kullanılan hızlılık oranı oyunun kalitesini bir hayli artırmış. Bu dört disketlik oyunun göze çarpan tek bir kötü yanı var. O da bilgisayarın sızden sık sık disket değiştırilmesini istemesi. İnsanın sabrını bir noktaya kadar zorlayan bu olay bence daha asgariye indirilebilirdi. Buna rağmen Conan'ın çizgi romanlarını okuduysanız ve hele Arnold'un filimlerini izlediyseniz bu oyunu kaçırmayın derim. en azından denemenizde fayda var gelecek aya kadar hoşçakalın.

Advantage Tennis

Sinan Güngör



Herkese merhaba. AMIGA'da çok sevilen oyun türlerinin başında kuşkusuz spor oyunları gelmekte. Hemen her ay belli bir spor oyununun AMIGA uyarlaması ile karşılaşıyoruz. Golf'ten futbol'a basketbol'dan buz hokeyine kadar geniş bir alana dağılan bu spor karşılaşmalarını yapımcı firmalar gayet başarılı bir şekilde oyun dünyasına kazandırabiliyorlar. Ama uzun bir süredir karşınıza geçip de oynayabileceğimiz kalitedeki bir oyuna rastlayamıyorduk. elimize geçen ve birazdan anlatacağım oyunla bu mesafe yeniden kapanmış oldu.

Dünya üzerinde yapılan sporların arasında en çok ilgiyi genelde takım oyunları olanları görmekte. Bir futbol ya da basketbol olsun binlerce kişiyi arkasından sürükleyebiliyor. Ama bunun yanında ferdi yapılan sporları da yabana atmamak gerekir. Bu tür sporların içinde en ünlülerinden biri de kuşkusuz tenis tır. Bu oyunu yapan sporcuların aldıkları astronomik ödüller herkesin ilgisini çeker. Biraz da bundan olacak ki bu spora olan ilgi gün geçtikçe artmaktadır. Yılın çeşitli dönemlerinde yapılan açık ya da kapalı turnuvalarla sık sık gündeme gelen bu oyun diğer oyunlara nazaran çok daha fazla efor istemekte. Kas gücünün ön planda olduğu oyunun kesin bir süreye sığmaması en büyük özelliklerden biri. Turnuvaların değişik özelliklerine göre çimen, toprak ya da suni zeminlerde oynanabilmekte. Oyun 23'e 8'lik bir alanda yapılıyor. 2 ya da 4 kişinin oynayabildiği oyunda kullanılan top'un üstü bezle kaplanmış ve kauçuk olması diğer bir özellik. İşte bu özelliklere sahip bir oyunun böylesine büyük bir ilgiyi toplaması elbette oyun firmalarını harekete geçirdi. Daha önceleri gerek AMIGA'da ve gerekse diğer bilgisayarlarda Tenis oyunlarına sıkça rastladık. Ama birazdan sözünü edeceğim oyun bugüne ka-

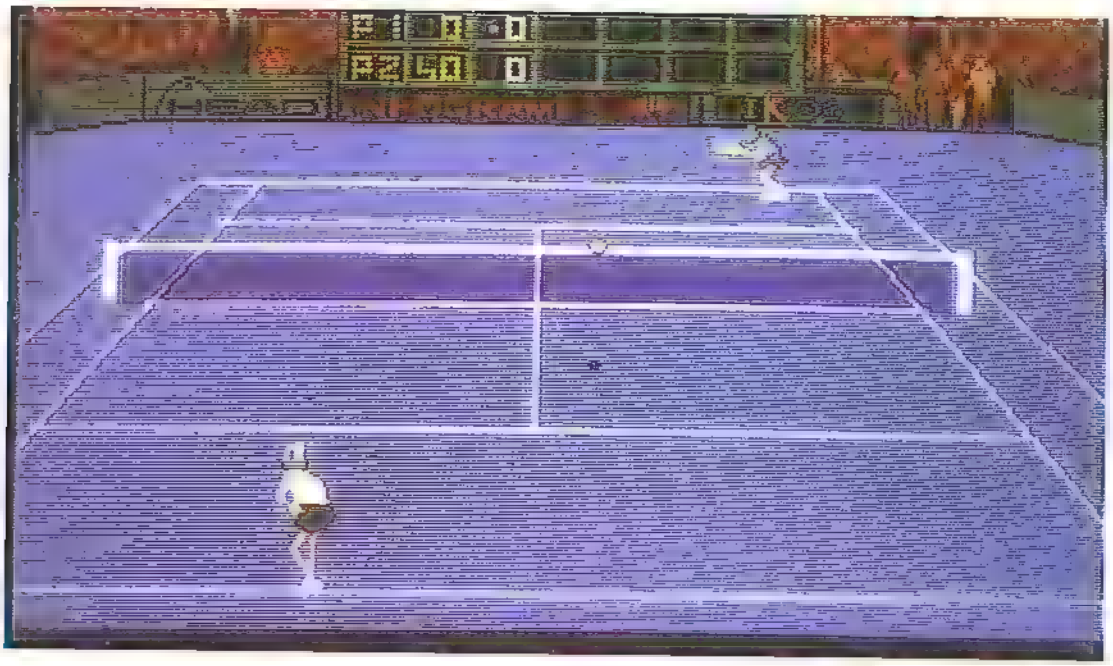
Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb

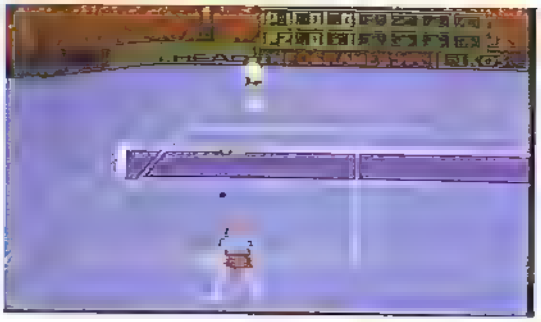
Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★

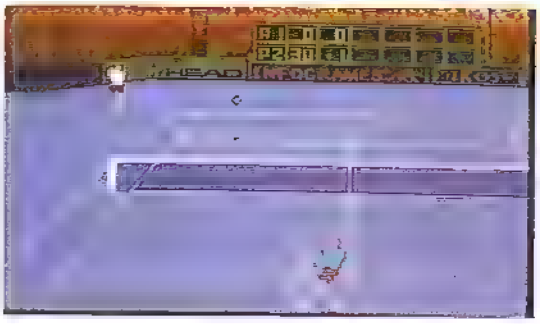
dar üretilenlerin içinde en iyi olanı. Gerek hareketler gerekse oynanabilirlik bu oyunda en üst sınırları zorlayabiliyor. Özellikle hareketler orijinalleriyle aynı hazırlanmış. Eski tenis oyunlarında belli başlı hareketler hiçbir özelliği olmadan yapılırdı. Ama bu oyundakilerin gerçekle ayrımını yapmak inanın çok güç. Şimdi lafı burada noktalayıp oyunun ana çizgilerine gelelim.

Oyunda ilk olarak diğer birçok oyunlarda olduğu gibi Almanca, Fransızca ve ingilizce'den birini oyun dılı olarak seçeceksiniz. Hemen sonrasında önünüze bir menu gelecektir. Bu menüden oyunla ilgili istediğiniz tüm değişiklikleri yapabilirsiniz

PREFERENCE: Bu kısmı işaretledığinizde karşınıza iki resim gelecektir. Sağdaki ilk resim sizi ilgilendirmekte. Üstte NAME yazan kısımdan adınızı girebilirsiniz. Name'in altındaki RANKING size o anda dünya klasmanında kaçıncı olduğunuzu gösterecektir. Alt bölümde elı raketli bır adam dikkatinizi çekecektir. Buraya klıkledığınızde kısa bir yüklemeden sonra önünüze çeşıtli resımler gelecektir. Bu resimler sızin maçlarda yapabileceğiniz hareketleri göstermekte. Ekranın ortasında bu hareketlerin nasıl olduğu size anında gösterilecektir. Mouse yardımıyla resmin üzerine klikledığınizde hareketin değiştiğini göreceksiniz. Yani aynı resımde birkaç hareket mevcut olabılıyor.







Bu hareketlerden istediğinizi seçebilirsiniz. Yalnız bu hareketleri seçmek için acele etmeyin. Nedenini birazdan anlayacaksınız. Dilerseniz bu hareketlerin ne olduğunu ve özelliklerine kısaca değinelim.

OVERAIM SMASH: Yükselen toplara zıplayarak smaş vurmaya yarar.

DIVE: Uzak köşelere doğru gıden toplara uzanarak hamle yapar.

BEETWEEN THE LEGS: Gerınize düşen topları zıt yönde koşup bacak arası vuruş yapar.

TWO HANDED FOREHAND STROKE: Rakıpten gelen topu iki elle karşılar.

ONE HANDED FOREHAND STROKE: Rakıpten gelen topu tek elle karşılar. Diğer harekete nazaran biraz daha güçsuzdür.

ONE HANDED BACKHANDED STROKE: Tek elle yere paralel bır şekilde sert smaş vurmak.

TWO HANDED BACKHANDED STROKE: Çıft elle yere paralel bır şekılde sert smaş.

OVERARM SMASH: Top hizasında yukselıp smaş vurmak

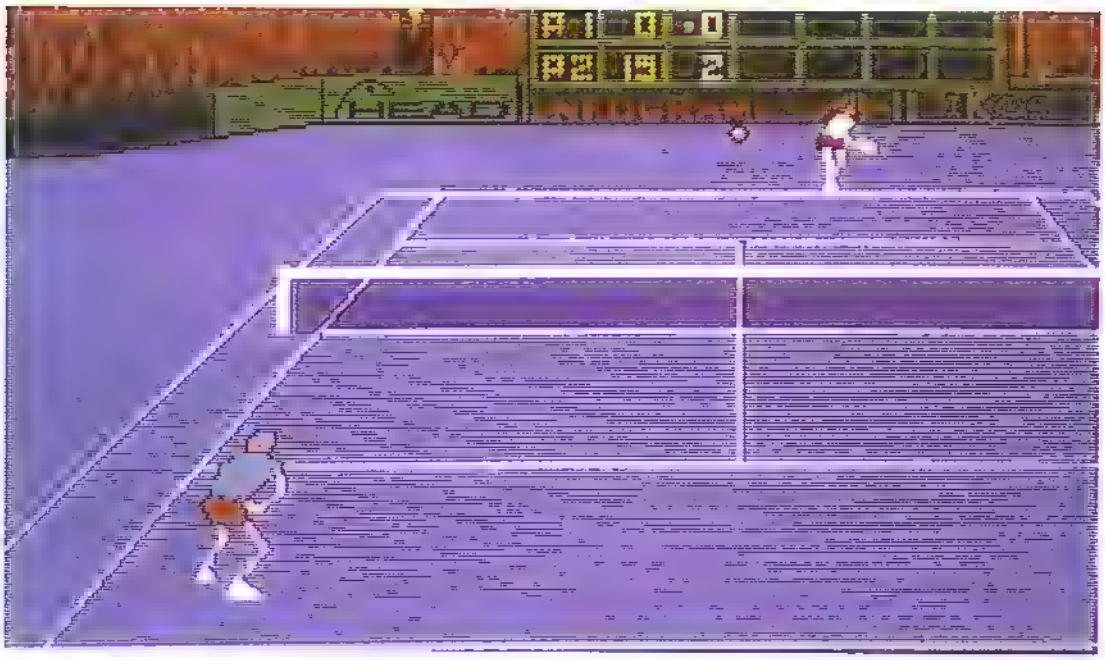
BACKHAND SMASH: Ters yönde hareket ed p topa vurmak.

PARAMETRE bölümune girdiğinizde önünüze birtakım grafikler gelecektir. Bu grafikler sizin vuruş güçlerinizi göstermekte. İstediğiniz hareketlerin güçleri azaltıp, azalttığınız güçleri bir dıger harekete transfer edebilirsiniz. Maçları kazandıkça BONUS kısmında bir artış olacaktır. Bu değeri yine istedığiniz harekete verebılırsınız.

Ama ekrandaki SAVE ile yaptığınız değişiklikleri kaydederken LOAD ile bunları kaytedebilirsiniz. Joystick ve Computer resimleri oyunu kime karşı oynayacağını belirtekte. Ekrandakı kitap resmine klıkledığinizde bir gazeteden çeşıtlı bılgıler alacaksınız. İşte bu bilgilerin içinde sporcuların favori vuruşları yer almakta. Biraz önce bahsettığım hareket seçimini burada bıldırılen bılgılere göre yaparsanız daha iyi olur. Yine bu gazetenın son sayfasında kendinizi dunya klasmanındakı sıralamada görebilirsiniz.

TRAINING: Yine bu bölümde biraz önce bahsettığim değışıklıklerin tümünü yapabılırsiniz. Bunlara ilaveten set sayılarında ayarlama yapabilir ve sahanın renklerini değiştirebilirsiniz. Ekranda bulunan resme klikledığınızde resımlerin değiştığını göreceksiniz. Dünya klasmanındaki ilk dokuzla maç yapma imkanına sahipsiniz. Sıyah bir resım gördüğünüzde bunu Player 2 olarak oyunu iki kişilik yapma imkanına sahipsiniz.

SEASON: Oyunun en güzel yeri burada karşımıza çıkıyor. Bu bölümde karşınıza bir dünya haritası gelecektir. Bu harıta üzerinde top-

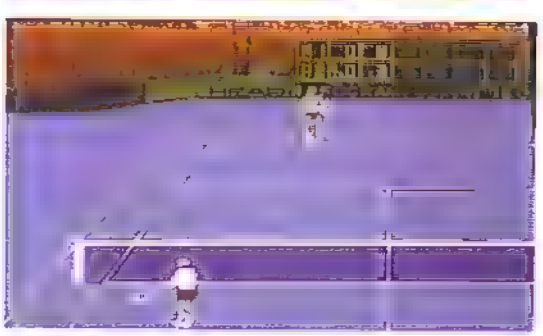


tam dort bolge var. Toplam 15 şehirde 19 saha mevcut. Bu bolgelerdeki tüm sahalar farklı özelliklere zahip. Ayrı ayrı karşılaşmalar yapa biliyorsunuz. Karşılaşmalara başlamadan önce saha hakkında kısabilgiler size verilecektir. Bu bilgilerin içinde ortaya konan ödülü de görebilirsiniz. Ayrıca turnuvaların tarihleri de verilen bilgiler içinde..

EXIBITION: Bu bölümden ise dünyanın en gözde şehirlerinde yapılan turnuvalara katılabilirsiniz. New York, Paris, Tokyo ve Malbourne'da yapılan bu büyük turnuvalara 8 kişilik bir grup halinde katılacaksınız. Bu sekiz kişi ilk etapta birbirleriyle maç yaparak bir üst tura çıkmak için mücadele verecekler. Her bir üst turda mücadelenin daha da fazlalaşması doğrusu çok zevkli. Değişik turnuvalardaki rakiplerinizin de farklı olması çok iyi. Dunya sıralamasındaki güçlü rakiplerle karşılaşabiliyorsunuz.

Ana menudeki EXIT sizi oyundan çıkarmaya yarayacaktır.

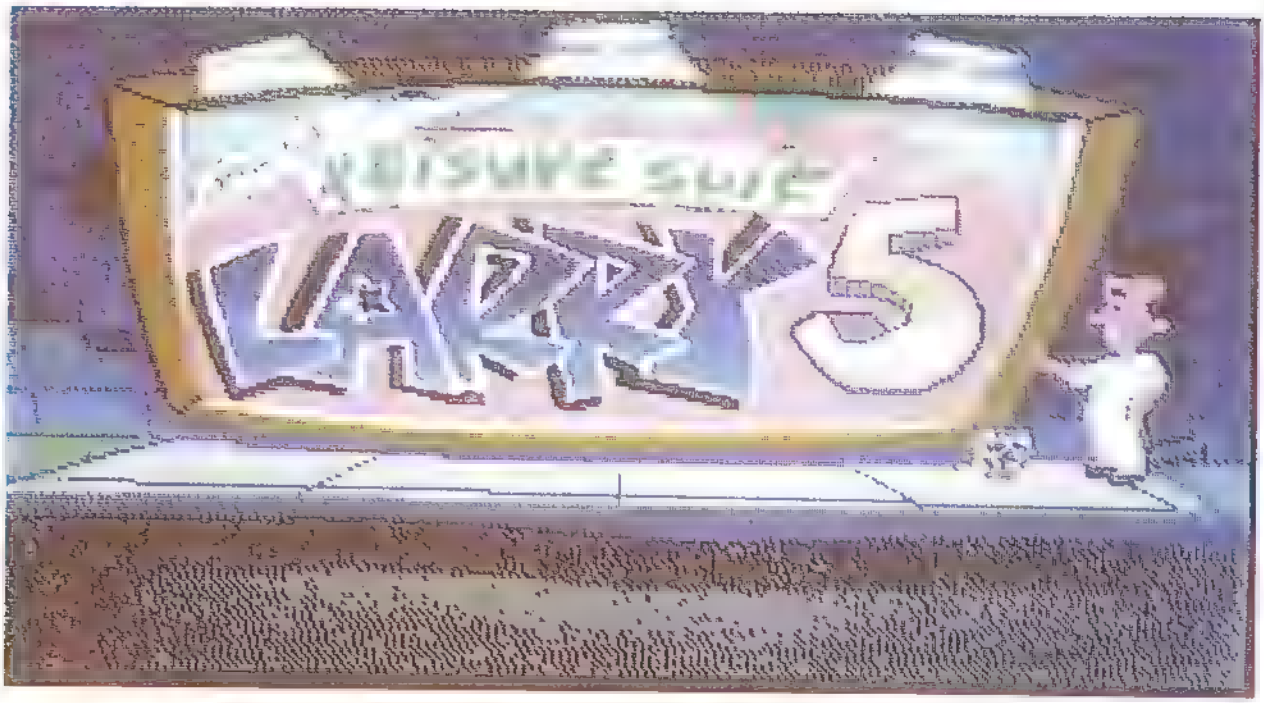
Bugüne kadar yapılanların içinde en iyi olanı ADVANTAGE TENIS gerçekten çok başarılı. Oyunları kazanmak için PARAMETRE bölümünden en azından çok iyi yapabildiğiniz bir hareketin gucünü arttırmak sizin lehinize olacaktır. Örneğin servisin gücünü arttırarak sayı almanız kolaylaşabilecektir. Servis atarken fi re'a belli bir süre basmanız gerekecek. Bu esnada joystick'inizi sağa ya da sola çekersenız ekranda bir ok belirecektir. Bu olay topu rakip sahanın neresine duşurmek istediğinizi belirleyecektir. Aynı şekilde rakıp servis atarken bu oka göre Guard'ınızı almanız gerekiyor. Maç esnasında top yere değdiği an bir leke belirecektir. Bu leke yardımıyla topun içerde mi yoksa dışarda mı olduğu kolaylıkla belirlenebilmekte. Oyunda sayı kazanmanın en büyük yolu açıkları görmekten geçiyor. Eğer rakibiniz açılmışken topu yetişemeyeceği yere bırakabılırseniz çok değişik hareketler göreceksiniz. Rakıbınız raketini yere atıp çiğnerken sizin adamınız kelimenin tam anlamıyla show yapacaktır. Oyundakı anımasyonların mukemmel oluşu insanı cezbetmeye yetiyor. kullanılan ses efektlerindeki canlılıkta göze batan en büyük özellıklerden. Güzel sayıların tekrarını görmek istiyorsanız klavyede R tuşuna basmanız yeterli olacaktır. Olayın tekrarını anında görebılırsiniz. Maçlardan ayrılmak için ESC tuşu yardımınıza yetişecektir. Böyle bır anda adamınızın üzüntüsünü anatan grafik sizi bıraz üzecektır. Ama kazanılan turnuva maçlarındaki zafer resmi de sizi bır hayli mutlu edecektir.



Eğer tenis sporundan hoşlanıyorsanız ve uzun zamandır iyi bır spor oyunu arayışı içindeyseniz bu oyunu mutlaka deneyin. Gelecek aya kadar hepinize mutluluklar...

Larry 5

Bora Kutlu



Evet şu anda aldığımız bir habere göre dergimizin azımsız muhabiri ve hain virüsü "VİRÜTÜS", "Larry 5" oyununun ilk başrol oyuncusu Larry Laffer ve Passionate Patti'yi, Sierra Stüdyoları'nda yakalamış. Şimdi oraya bağlanıyoruz.

LARRY: Bak Patti'ciğim en sonunda başbaşa ve yalnız kalmayı başardık.

PATTI: Evet Larry'ciğim bütün oyun ayrı kalmak zorunda kaldık! İnanılması çok zor ama beraberiz işte.

LARRY: Neden zor olsun ki?

PATTI: Neden mi? Çünkü senin huyundur! İşlerin ne zaman iyi gittiğini sanısan başına o an bir şey gelir!

LARRY: Sen hiç tasalanma Patti'cığim başıma gelenlerin tek suçlusu oyunun programcısı Al Lowe denen adam. Şimdi rahatsız. Güven bana

VİRÜTÜS: Öhö öhö...

PATTI: Yok yok kesin yine başamıza bir dert açılır.

LARRY: Canım hayır, ben her şeyi ayarladım...

VİRÜTÜS: OHHÖ POHHÖ!!!

LARRY: Bu da kım be?

PATTI: Söylememişmiydim...

VİRÜTÜS: Bendeniz Commodore AMIGA dergisinde VIRUTÜS! Sizinle röportaj yapacaktım da...

LARRY: Ya sen muhabirden çok, bir virüse benziyorsun!

VİRÜTÜS: Evet, dergimiz okuyucularına en mükemmel açıklamaları oyunların içinde gezinen birisi açıklayabilirdi yani bir virüs.

PATTI: Aksanın çok farklı yoksa sen bir laz uşağı mısın?

VİRÜTÜS: Hee...

LARRY: Vay hemşerim! Patti ile biz de oradan buralara artist olmaya gelmiştik zaten! Mehmet Emmiyi tanır mısın?

PATTI: Bizim Abidin'e hurmetlerimi yolla...

VİRÜTÜS: Tabi tabi şimdi röportaja geçelım ıstersenız...

LARRY: Geçelim geçelim hemşerim. ALEX hemşerimize şöyle bir söğüş salatası, bi de derni üzerinde çay hazırla getir bakım.

VİRÜTÜS: Vay mahçup oldum vallaha... Eee, biraz okuyucularımıza "Larry 5"den bah-

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

set bakalım.

LARRY: Hemşerim öncelikle bu oyunda Larry 3'e göre büyük yenilikler var. Mesela grafik detaylarını öyle arttırdılar ki kelim bile çıktı ortaya. Buralarda karakteristik burnumuzu çok şirin buluyorlar, onun için burnumu abarta abarta bir hal olmuşlar koçum. Ayrıca oyun ikonlarla oynanıyor. Bu da oyunu çok rahat oynanabılır hale getiriyor. İkonları uzun uzun açıklamaya gerek yok, hemen ne olduklarını anlaşılıyor zaten. Konuşma, kullanma, inceleme ve hatta fermuar açma gibi ikonlar var. Cursorla ekranın üzerine gelince bunların hepsi gözüküyor zaten.

VİRÜTÜS: Peki oyunda neler yaptığını kısaca anlatır mısın?

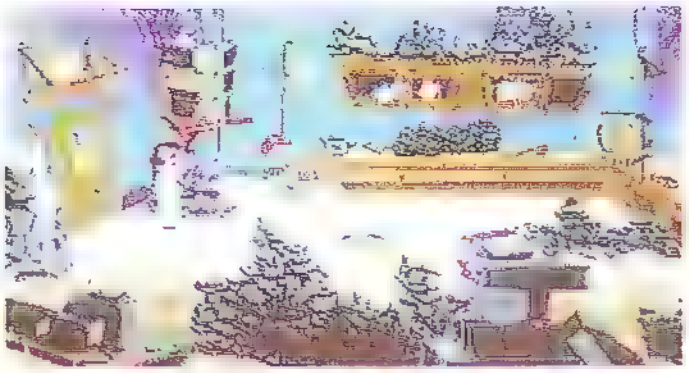
LARRY: Tabii... Ha ALEX şuraya koy yavrum. Başka bir arzun var mı virütüscüğüm?

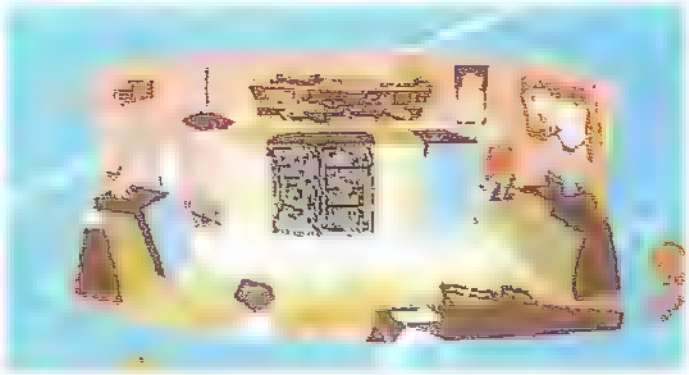
VİRÜTÜS: Yoh aga sağol...

LARRY: Oyuna gelelim o zaman... Öncelikle "KAHVE" diye gayet digitize bağıran patronuma kahveyi alıp götürdüm ve kendimi üç kızı tavlamak zorunda kaldığım bir durumda buldum. Bunu yaptığımı ispatlamak için kızları videoya da almam gerekiyordu. Patronun odasından çıkınca sol üst köşedeki odaya girdim ve sağ altta duran masadan video kasetleri aldım, sağ üstteki su deposundan akan suyla ellerimizi temizledim, sol üst taraftaki çekmeceden şarj aletini aldım, aynı masanın sağındaki alette kasetleri sıdım ve soldaki teybten kendime uyan bir oyunhavası koyup odadan çıktım. Sol kapıdaki fişe şarj aletini sonra onun da üstüne kamerayı taktım. Şarş olana kadar fanustan bir su içtim. Sonra kamerayı alıp yukarı odaya çıktım. Orada, sağdaki dolaptan kızların dosyalarını aldım ve her dosyanın içinde de bir edevat çıktı. Ayrıca masada duran kredi kartını da unutmadım. Aşağı dönüp sağdan bina dışına çıktım. Limousinime bindım ve havaalanına geldim. Kartı soldaki makineye soktuğumda bana gitmek istediğim yeri sordu ben de "NEW YORK" dedim ve kodunu girdim. Biletimi ve kartımı alıp havaalanına girdim. Orada havaalanı görevlilerinin pek benden hoşlanmadıkları ortaya çıktı. Kameraya kartımı gösterince yolcular kısmına alındım. Burada fiyaskoya sonuçlanan kahve içme ve sandalyeye oturma sahnelerim oldu. Sonra uçağa binilebildiğini söyleyen bir anons oldu ve bileti kapı yanındaki deliğe sokup uçağa bindim. Uçağın kalkmasından bir iki dakika sonra uyuya kalmışım.

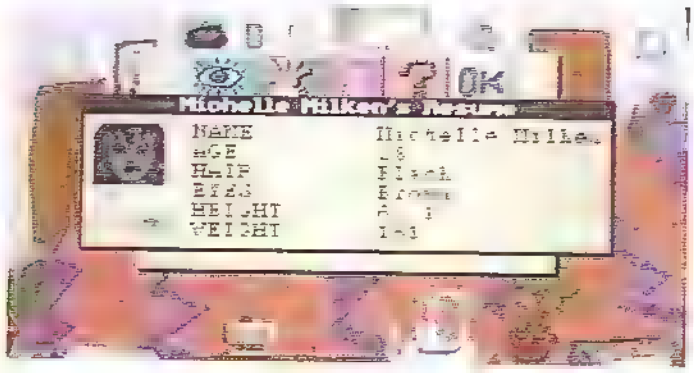
VİRÜTÜS: Ağzına sağlık abicim. Peki yengemiz ne yapıyordu o sıralarda?

PATTI: Pek öyle anormal şeyler değil. Çalıştığım barda piano resitalimi bitirdiğimde kovulduğumu öğrendim. İş yerinden çıkınca bir FBI şefi bana müzik endüstrisinde olan kanunsuzlukları ortaya çıkarmak için için ihtiyaçları olduğunu söyledi. Ve bir ajan oluverdim. Daha sonra FBI laboratuvarına gittik. Burada bir profesör eşliğinde deneylere baktım. Deneyler pek iyi sonuçlar vermedi doğrusu. Sonra en sağdaki odaya girdim. (Girmeden önce profesör beni bilgisayara kaydetti) Orada başka bir profesör bir yerime beni radardan izleyebilecekleri bir alet yerleştirdi. Odadan çıkınca masanın üstünden Dataman'i ve iki Datakartımı aldım. Soldaki odadansa füze başlıklı sutyeni aldım ve giydim. Bu arada K-RAP'in datakartını dataman'e taktım. Dışarı çıkıp Limousine'e





bindım. Şofor tatlı çocuktu ama sağırdı. Aradaki camı indirmek de işe yaramadı bu yüzden. O yüzden dataman'i göstermeden nereye gideceğimizi anlatamadım. Bu arada arabada duran şampanyayı da kaptım. Biraz sonra araba hareket etti ve ben uyuya kaldım.



VİRÜTÜS: Larry'ciğim biraz sen anlat bakalım.

LARRY: Öf şu iş çabuk bitse de sen asıl bana Türkiye'den bahsetsen. Neyse ben o sırada uçakta uyumanın kötü bir şey olduğunu keşfediyordum. Indiğimde lobydeki hayır kutusuna sıkışmış parayı alıp, yukarıda ki afişlerden Limousine servisinin numarasını öğrendim (552-4668). Sonra sağdaki telefonlardan Limousine'i çağırıp dışarı çıktım. Limousine'e atladım ve içeride bir ajanda buldum. Bunun içinden bir tomor para ve bir kredi kartı koleksiyonu çıktı. Şoför kızların dosyalarının içinden çıkar HARD DISK CAFE mendilini gösterdim. Görevli adamla bir süre laklaktan sonra bana sağdakı makineden bir şerit azırladı. Bunu alıp makineye yedirdikten sonra yukarıdaki kapı açıldı ve içeri girdim. Ama aradığım kız daha özel bir bölmedeydi ve oraya benim bilgisayar şeridiyle girilmiyordu. Geri dönüp adamla biraz daha laklakla ve kredi kartı libe edilmesi ile daha imtiyazlı bir şerit elde ettim. Böylece o özel bölgeye geçebildim. Kız oradaydı. Kameraya boş kasetlerden birini takıp takmadığımı kontrol ettim ve kamerayı çalıştırdım ve işe koyuldum. Biraz konuşma ve içimiz kan ağlasa da arabada bulduğumuz bir tomar paranın bağışlanması olayları işi bitirmeye yetti. Kamerayı kapatıp müzeye benzer yere döndüm. Oradaki telefondan tekrar Limousine servisini aradım ve dışarı çıkıp havaalanına gittim (kartı göstererek). Havaalanında bu sefer Atlantik City bileti aldım. İçeride solda tekrar aleti şarj ettım, kasedi değiştirdim. Prize elimi sokunca neler olduğunu söylemeyeyim. aynı yöntemle uçağa bindım ve yine çok geçmeden uyuya kalmışım.

VİRÜTÜS: Öf ne hikâye! Sıra sende Patti'ciğim...

PATTI: K-RAP Stüdyoları'na geldiğimizde ilk işim datamana bir bakmak oldu. Buradan bir kod öğrendim. İçeri girdiğimde hemen bu kodu kapının yanındaki cihaza girdim. Kapı açıldı ve gizli içeri daldım. İçerde saksıdan anahtarı aldım. Bu anahtarla masanın çekmecesini açtım. İçerisinden aradığım dosyalar çıktı. Çekmeceye biraz daha bakınca bir kod daha öğrendim. Sonra dosyanın fotokopisini çektim. Makine biraz bozuktu galiba ve kömür tozuna bulandım. Sonra dosyaları ve anahtarı yerine bıraktı. Soldaki kapıdan banyoya girdim. Burada duşa girip biraz temizleneyim derken duşun asansör olduğunu gördüm. Çırılçıplak aşağı inmek baya utandırıcı oldu. Neyseki aşağıda RAP kıyafetleri vardı. Bunu giyince sağdaki ekrana gidip yeni öğrendiğim şifreyle "B" adlı control odasına girdim. İçerde ilerdeki dolaptan bir bant alıp sol alttaki teybe taktım. Sol yukarıdaki aletleri birkaç kurcalayıpta, RAP kıyafetlerimi giyerken ses geçirmez camlı bir stüdyoda çene çaldıklarını farkettiğim adamların konuşmalarına tanık oldum ve hemen banta kaydettim. O sırada diğer stüdyoda çalışan P.C HAMMER beni gördu ve gelip cantrol odasına sıkıştırdı. Ancak beni ispiyonlamaya giderken duş asansörün kodunu elevirdı. Bende bandı kapıp kontrol odasının mıkrofonuna bir bağırdım ki cam kırıldı. Buradan kaçıp limousine'e kadar gitmek çocuk oyuncağıydı. Limousine'de ne oldu tahmin et.

VİRÜTÜS: Dataman'deki katı değiştirip şoföre gösterdim ve uyuya kaldın! Evet Larry sen bu arada Antlantic City'e inmişsindir herhalde.

LARRY: Tabi yeğenim. İndıkten sonra reklamlardan yine Limousine servisinin numarasını aldım (553-4468). Bu arada bir başka yerin

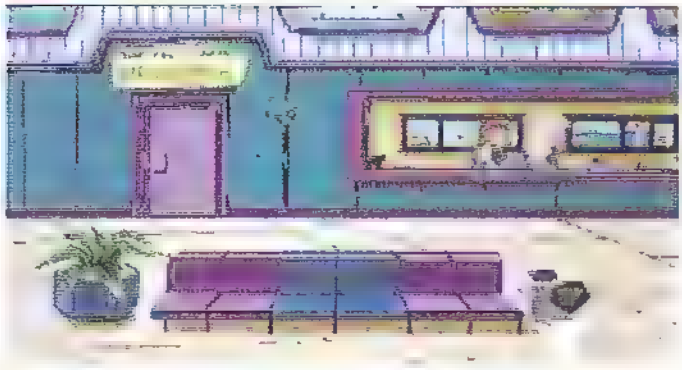
numarasını da öğrendim (554-1272). Bu numaradan insanlar kendilerine Green Card (vatandaşlık belgesi) alabiliyorlarmış. En soldaki makineden yine bir iki sent bulup da numaraları aradım. Green kartımın havaalanının dışındaki çöp kutusunda olacağını öğrendim. Buradan kartımı alıp arabaya bindim. Doktorun kartını gösterince hemen yola çıktık. İndiğim yer bir iki katlı bir binaydı. Üst kattaki dişçiye girip telefondan doktorun kartından öğrendiğim telefon numarasını (554-3627) çevirdim. Böylece kendime bir randevu kapabildim. Camekanın arkasındaki kadınla kısa bir muhabbetten sonra içeri girdim ve aradığım kız kardışımdaydı ama bir şey yapamazsam bir şey kazanacağıma dışımi kaybedecektim. Hemen kamerayı çalıştırdım ve kızla konuşmaya başladım. Fermuar ve inceleme ikonlarıyla yaptığım bazı hokkobazlıklardan sonra kızın istediğinin Green kartımdan başka bir şey olmladığını görüp bunu ona verdim ve şanssız bir demoya kurban gittim. Yine yukarı kattan servise telefon ettim ve havaalanına gittim. Zaten bir tek Miami kalmıştı. Orayı seçtim, kamerayı şarj ettim, son kaseti koydum ve doğru uçak.

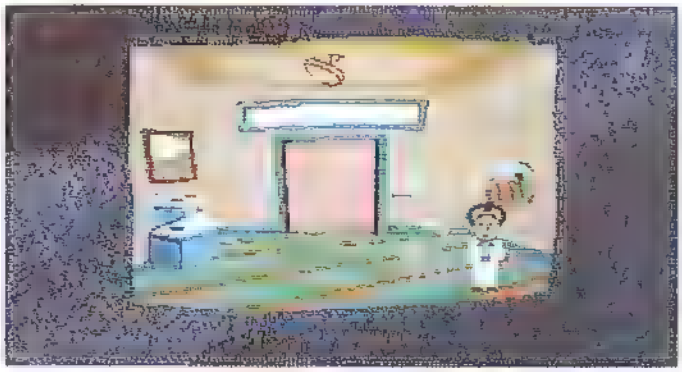
VİRÜTÜS: İyi uykular... Patti'cığım sen uyandın mı daha?

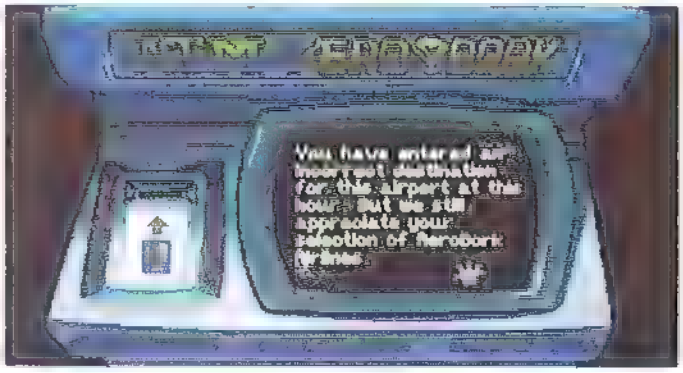
PATTI: Hem de ne uyanış. Kendimi bir anda Limousine sürücüsünün altında buldum ve zor kaçtım. Geldiğim yer büyük bir gökdelendi. İçeride birkaç denemede bekçiyi uyandırdıktan sonra sağolsun buluşmak istediğim adamın katına çıkmam için bana yardım etti. Bu katta ilk önce altığım plağı alıp pıkaba koydum. Pikabı geri ileri çalıp eğlenirken alttan kötu mesjalar verildiğini duydum. Bu plağı hemen delil olarak aldım. Sonra ilerideki kapıdan reverse Biaz adındaki buluşacağım adamın studyosuna girdim. hemen piano başına geçtim ve üçüncü denemede ortaya harika bir şeyler koymayı başardım. Bu kayıttan sonra Reverse denilen çocuğun yanına gittim ve ba yağı bir konuşmadan sonra epey ilginç yöntemlerle ondan deliller kaptım. Sonra hemen geri Limousine'e döndüm.

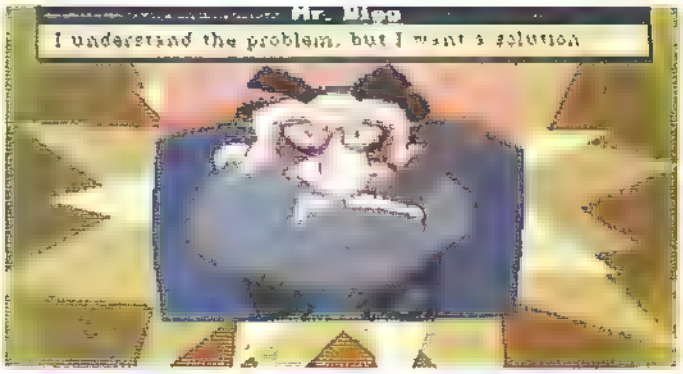
VİRÜTÜS: Ve uyudun... Evet Larry'cim, bak Patti işleri halletti. Senin sıran...

LARRY: Havaalanında yine ilk iş Miami'nin Limo servisinin numarasını bulmak oldu (554-8544). Soldaki kumar makinelerinden bir sent daha kopardım. Bununla servisi arayıp son görevime yollandım. Geldiğim yer bir plaj yanı casinosuydu. Kapıdaki kızla konuşup şansıma on dolar kumar makinesi jetonu kazandım. Bununla içeri girip poker makinelerinde poker oynadım. Sıfırı tukettiğimde tekrar kapıdaki kadından alıyordum. Ama en sonunda 525'i geçkin bir para kazanmayı becerdim. Bunu yaptıktan sonra ilk iş yukarıdaki sütunlar arkasında şov salonuna girmek oldu. Yirmibeşliği iri adama verince bir bikini şov seyretmeyi becerdim ama aradığım kızı bulamadım. Bundan sonra kumarhaneden çıkıp sağdaki yola girdim. Burası adeta bir paten pistiydi. Bu pistteki bütün dükkanlar bir adamın doğum günü dolayısıyla tatil edilmişti. Ancak paten kiralayan dukkan açıktı çünkü sahibesi bu adamın eski karısıydı. Herneyse bu dukkandan kameramı vererek patenleri aldım ve dışarıda giydim. Biraz sağa sola kayınca aradığım kızı buldum ve oturup konuştuğumuzda akşamki çamur güreşine katıldığını öğrendim. Tabi hemen kumarhaneye ve şov odasına. Burada goril bana güreşte yer almam için 500 fişe gereksinim olduğunu ifade ediyor ama zaten uzun uğraşlar sonucu bu miktarı toplamış olduğumdan sorun çıkmadı. Kameramı çalıştırdım ve koltuğuma oturduğumda pistin bir ça-









mur güreşi pistine çevrildiğini gordüm. Biras sonra paten pistinde konuştuğum kız ringe atlayıverdi ve akabinde ben. Güreş sırasında kızın yakalayabildiğim her tarafını yakaladım ama rezil olmaktan kurtulamadım. Kumarhanenin kapısındaki adamla konuşunca Limo'mu çağırdım ve havaalanına yollandım. Biletimi alıp uçağıma bindim.

VİRÜTÜS: İçimden bir ses daha her şeyin bitmediğini sölyuyor.

PATTI: Doğru. Ben döndüğümde FBI şefine olanları anlatmaya başladım. O da bana Beyaz Saray'da konser müjdesi verdi. Ama o sırada...

LARRY: Tam yine uykuya dalacaktım ki baktım uçak inişi biraz erken ve dik yapıyor. Hostese neler olduğunu sorunca pilotun sözleşmesinin uzak havadayken bittiğini öğrenip kahramanca kontrollere atlıyorum. Biras sağı solu karıştırınca uçağın burnunu düzeltip hanka bir iniş yapıyorum. Uçaktan indiğimde ise kahraman ilan edilip beyaz snaraya davet ediliyorum.

PATTI: Ve oyunun son sahnesinde Larry ile bir araya geliyoruz. Ama sorunlar uzun bir demo sonunda bile bitmiyor ve oyunun başından beri kullanamadığım sütyenime iş düşüyor ..

VİRÜTÜS: Helal size çocuklar. Harika bir iş becermişsiniz. Her şey için teşekkürler. Türkiye'ye de bir gelin emi? Size bir dürüm ısmarlarım

LARRY: İnşallah... Çok seviniriz. Hadi gule güle...

Evet böylece süremız doldu. Gelecek ay yine beni okuyun. Çünku benım okuyacak başka şeylerim var.

4d Sports Driving

Mehmet Gürmen

İşte vektör grafiklerin başarısı. İşte güzel bir araba yarışı. İşte 4D SPORTS serisinin ilki; işte 4D SPORTS DRIVING.

Mindscape ne yaptı ne etti ama sonunda dördüncü boyutu da buldu. Fakat bu boyutun ne olduğu belli değil (Çaktırmayın!). Olsun, yine de oyun, oyun gibi bir oyun olmuş(!).

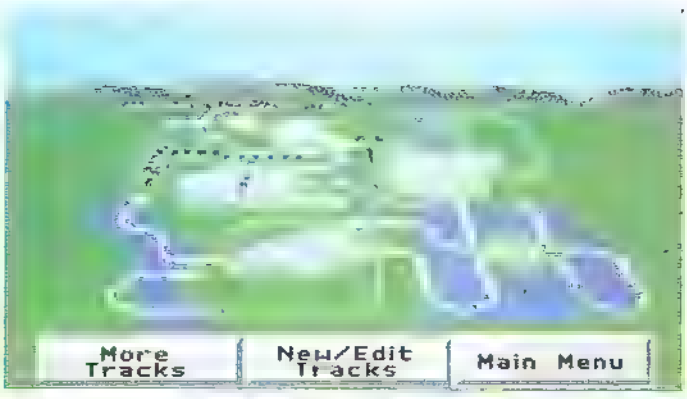
Fazla zaman harcamadan hemen oyuna geçelim. Oyuna ilk başladığınızda karşınıza üç seçenek gelecek. Şimdi bu seçenekleri ve diğer ekranlardaki menüleri açıklıyorum:

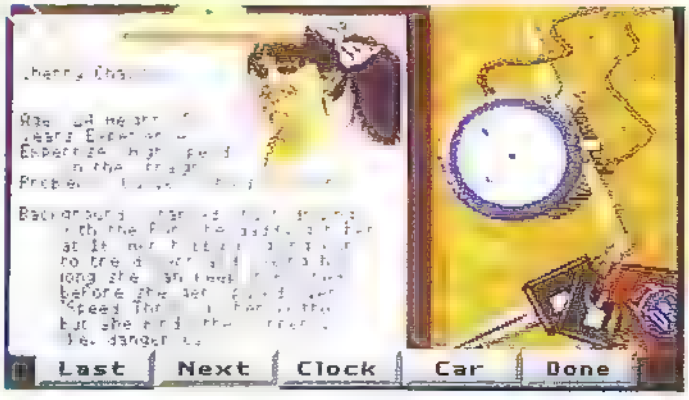
1- CAR: Bu trafik tabelasına klikledığınızde karşınıza başka bir ekran geliyor. Buradaki ekrandan arabanızı seçebiliyorsunuz. Ekranın sağındaki DONE seçeneği ana menüye dönmenizi sağlar. Bunun altındaki NEXT seçeneğine klikleyerek bir sonraki arabayı görebilirsiniz. LAST seçeneği ise bir önceki arabayı görmenizi sağlar. AUTO yazısına klikleyerek arabanızın rengi değişecektir. Bu ekranın altında

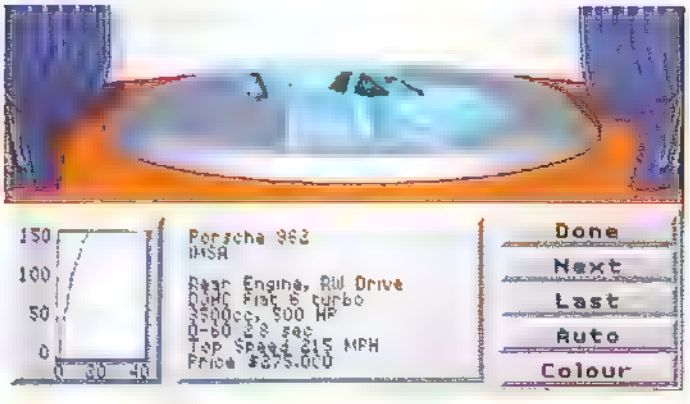
arabanızın motor özelliklerini, beygir gücünü, 0-60 mile hızlanma zamanını, maksimum hızını ve fiyatını görebilirsiniz. Fakat arabanın fiyatı oyun içinde önemli değil. Çünkü istediğiniz

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★★★	★★★★	★★	★★★★



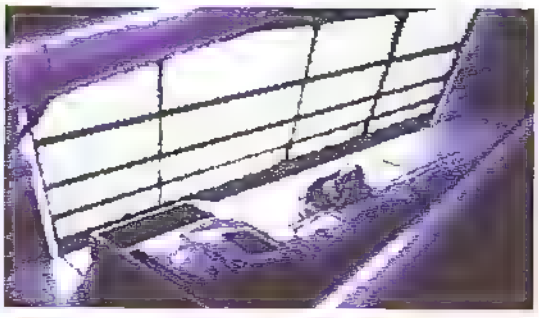




arabayı seçebiliyorsunuz. Oyunda en hızlı araba 230 mil, en yavaş araba ise 137 mil yapabiliyor.

2- OPPONENT: Bu trafik tabelasına klikledığınızde yine karşınıza başka bir ekran geliyor. Bu ekrandan da oyunda yarışacağınız rakibinizi seçiyorsunuz. Ekranın ortasında rakibinizin özellikleri yazıyor. İstersenız bir rakibe karşı değil de zamana karşı da yarışabilirsiniz. Burada bir şeyi belirtmek istiyorum. Aşağıdaki seçeneklerden CAR seçeneği ile rakibinizin arabasını ve bu arabanın vites kutusunu seçebiliyorsunuz

3- OPTION: Bu trafik tabelasıyla karşımıza yeni bir ekran geliyor. Bu ekrandan oyun hakkındaki bazı özellikleri ayarlayabiliyorsunuz



— **DRIVING INPUT DEVICE:** Oyunun kontrollerini ayarlayabiliyorsunuz
— **MUSIC ON/OFF:** Müziği açıp kapayabiliyorsunuz
— **SOUND EFFECTS ON/OFF:** Ses efektlerini açıp kapayabiliyorsunuz
— **LOAD REPLAY:** Yarışların sonunda Save ettiğiniz REPLAY'leri yükleyebiliyorsunuz.
— **SET GRAPHIC LEVEL:** Oyundaki grafik detayını ayarlayabiliyorsunuz
— **EXIT TO DOS:** Oyunu terkedip DOS'a çıkmanızı sağlıyor
— **DONE:** Ana menüye geri dönebiliyorsunuz

4- TRACK: Bu seçenek ile Track Editor'ü kullanabiliyorsunuz. Track Editor ile kendi pistlerinizi hazırlayıp diskete kaydedebilir, sonra da rakibiniz ile bu pistlerde yarışabilirsiniz. Burada istersenız ağaçlar, yol tabelaları gibi bazı grafikleri de yol kenarına yerleştirebiliyorsunuz. Eğer Track Editör ile hazırladığınız pistte bir hata varsa bilgisayar size bunu gösteriyor.

5- LET'S DRIVE: Bu seçenek ile oyuna başlıyorsunuz. Oyunda sadece vektör grafikler var. Virajları dönerken yavaşlamazsanız arabanız yolun dışına savruluyor. Boyle bir durumda eger fren yapmazsanız arabanız hızla savrulmaya devam ediyor.

Yarış sonunda, eğer zamana karşı yarışmadıysanız rakibiniz çıkıp bazı laflar ediyor. Eğer zamana karşı yarıştıysanız ve bir zaman rekoruna sahipsenız ismınızı o pistin en iyi zamanları tablosuna yazabiliyorsunuz. Burada ayrıca REPLAY'ı seçerek video turu bir makine ile yarışınızı izleyebiliyorsunuz. RACE seçeneği ile aynı yarışı tekrar oynayabiliyorsunuz. MAIN MENU seçeneği sizi ana menüye çıkarıyor. İşte oyun bu. Bakalım siz vektör grafiklerden meydana gelen bu oyunu beğenecek misiniz?

Wolfchild

Fatih Al

Kimi oyunlar vardır, sadece grafikleri için, demoları için veya sadece müzikleri, konuları için alınırlar. Kimileri ise güzel bir filmin oyunlarıdır. Bu oyunlar yalnız tek bir özellikleri olduğu için zamanla sıkıcı hale gelirler. Tüm güzel özellikler içinde toplayan, daha doğrusu tüm özellikleri güzel olan oyunlar pek azdır. İşte böyle oyunlar "Hit" sıfatını alırlar.

"Wolfchild" bence tam bir "Hit". Grafikler çok iyi, müzik tıpık 'arcade'lerden beklenmeyecek kadar güzel, demo, her 'arcade' oyununda bulunmayan bir özellik ve bu oyunda çok iyi hazırlanmış. (Bu arada biraz geç de olsa oyunun bir 'arcade' olduğunu açıklamış oldum.)

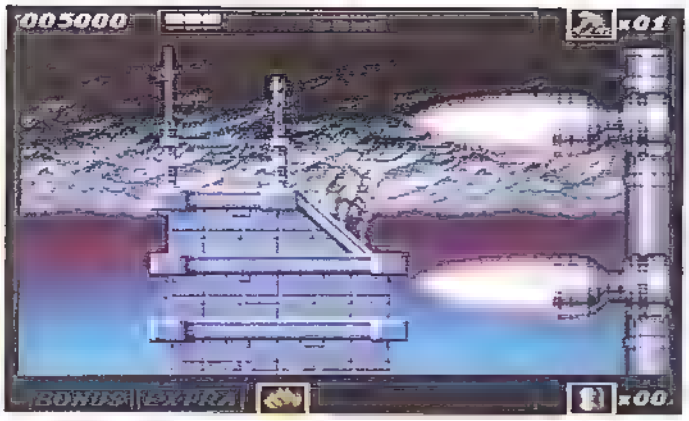
Konusuna gelince, genellikle 'arcade' oyunlarında yakışıklı ("Beast" gibileri hariç), cesur ve iyi dövüşen bir kahraman olur (siz). Kötü yürekli, gaddar, acımasız bir de lider ve adamları (düşman). Genelde görev kaçırılmış bir kızı kurtarmaktır (sevgiliniz). Bir de bu tür oyunları açıklayan kurbanlar vardır (ben). Ama "Wolfchild" sırf konusuyla bile diğer 'arcade'lerden farklı. Yani tabii ki oyun boyunca en çok kullanacağınız tuş 'joystick'inizin o kırmızı düğmesi ama karakterinizin kişiliği biraz farklı. Brrrr... KURT ADAM!

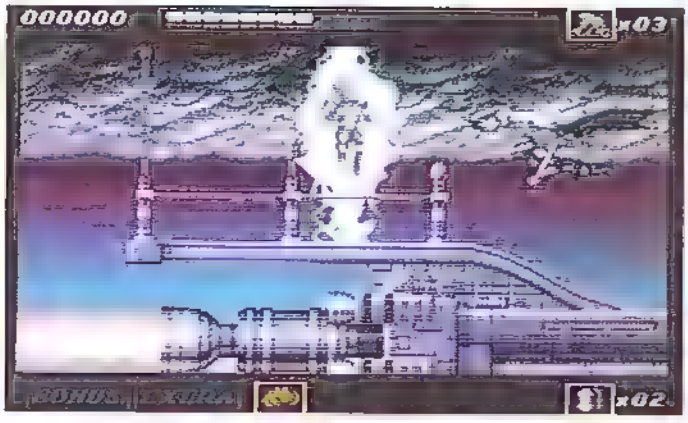
Eveeet, kazasız belasız buraya kadar geldiğimize göre artık oyuna geçebiliriz. Önce biraz 'joystick' kontrollerinden bahsetmek istiyorum. Gerçi kontroller çok basit ama yardımı olur diye yazıyorum:

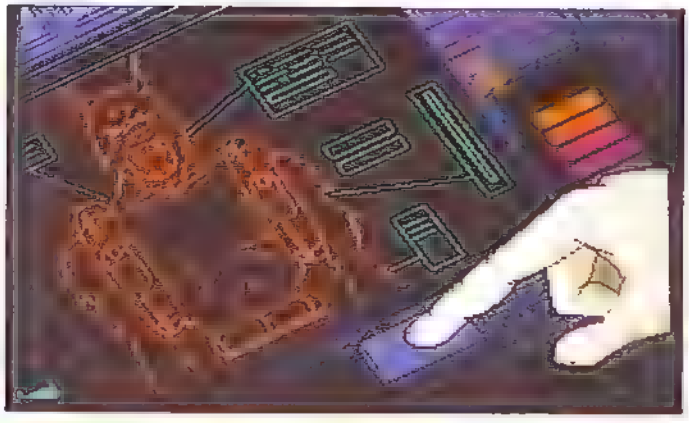
'Joystick' sağa: Sağ tarafa yürümek.
'Joystick' sola: Sol tarafa yürümek.
'Joystick' aşağı: Eğilmek.
'Joystick' yukarı: Zıplamak.
'Ateş': Yumruk, pençe ve silahların kullanımı.
'Joystick' aşağı+ateş: Bombaları atmak.
'Joystick' çaprazlar: Çaprazlara zıplamak.

Oyun boyunca toplamanız gereken eşyalar var. Bunlar size puan kazandırabilir, sizi koruyan kalkanlar yaratabilir, sizi bir kurt adama çevirebilir, size silah sağlıyabilir (örn: bombalar, alevler vs.) veya bölüm atlamanıza yardımcı olabilirler.

Ekran düzeni oldukça sade sayılabilir. Üstte enerjiniz, sağ üst köşede kaç hakkınız olduğu, ortada oyun ekranı, altta ise kullandığınız silah ve onun yanında da elinizdeki bomba sayısı yeralıyor. Oyundaki en büyük özelliklerden birisi de kahramanımızın bir kurt adama dönüşmesi, ki bu da ancak toplayacağınız eşyalarla

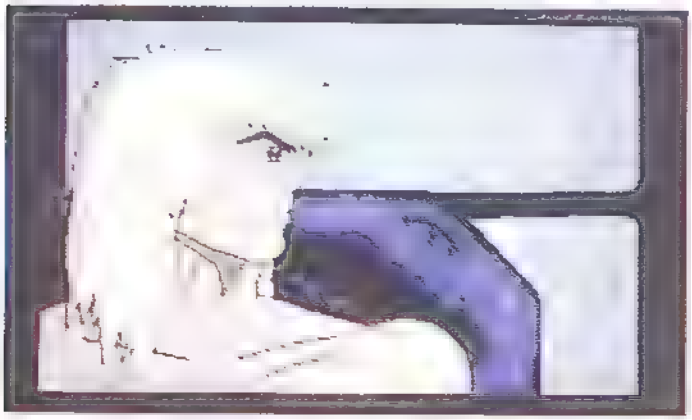


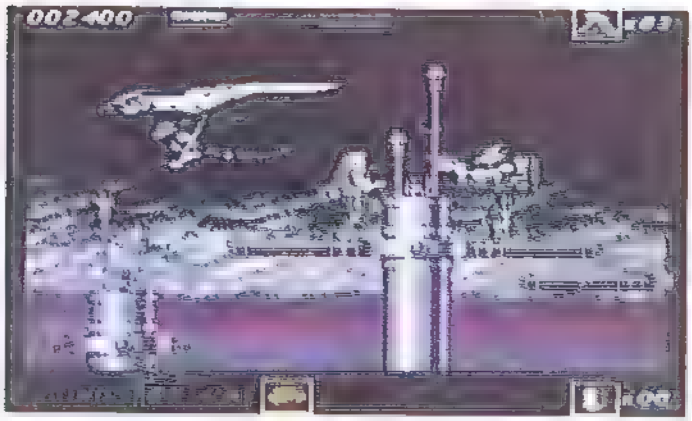




Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 512K

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★





mümkün. Bunlar yuvarlak, ortalarında bir küre varmış gibi gözüken ve üstünde yıldırım figürü olan garip cisimler. Gerçekte oyundaki her şey garip. Ama meraklanmayın bu ittici bir gariplik değil, aksine insanın ilgisini çekiyor.

Adamımız bir kurt adam olunca şeklinde başka, özellikleri de değişiyor. Alevli pençesi göze çarpan en önemli özelliği. Ve daha sonra bu pençenin üstüne başka silahlar da eklenebiliyor. Tabii eğer siz bu arada vurulmazsanız. Aldığı kötü darbeler kahramanımızı eski haline döndürüyor.

Düşmanlara gelince, büyük bir kısmı özellikle oyunun başında bir iki darbeyle ölen askerler (hani ninja kaplumbağalara benziyenler). Bölüm geçtikçe daha değişik yaratıklar da çıkıyor. Örneğin kertenkelelere benzeyen sürüngen-adamar, havada bir aşağı bir yukarı uçan ve daha doğru düzgün göremediğim yaratıklar, yuvarlak toplar atan adamlar bunlardan sadece bazıları ve en kolayları.

Her 'arcade'de olduğu gibi bunda da her bölümün sonunda oldukça güçlü ve yenmesi zor (benim açımdan) bir 'bölüm sonu canavarı' bulunuyor.

Şimdi, size yardımı olur diye ilk bölümün çözümünü vermeye çalışalım.

BÖLÜM 1: Bu bölüm benim anladığım kadarıyla bir yelkenli uzay gemisinin üstünde geçiyor. Yapmanız gereken geminin en sağ kısmına, yani geminin burnuna ulaşmak. İlk önce karşınıza çıkan ve bir-iki darbede ölen askerleri temizleyin. Sonra yukarıda yokuş şeklindeki tümseğe ateş eden adamı halledin. Tümsekteki kasaya vurun ve çıkan eşyaları toplayın, bunlar size puan kazandırır. Bu tümsekten yukardaki platformlara atlayın ve yavaş yavaş yukarı doğru çıkın. Bu arada ilk çıkan askerlere oranla daha güçlü olanları çıkacak. Bunlar daha iyi ve daha sık ateş ediyorlar. Platformlarda yukarı çıkarken ekranın en solundaki platformda bir kasa belirecek, bu kasaya vurup çıkanı alın, her şey yolundaysa, dediklerimi yaptıysanız artık bir kurt adamsınız.

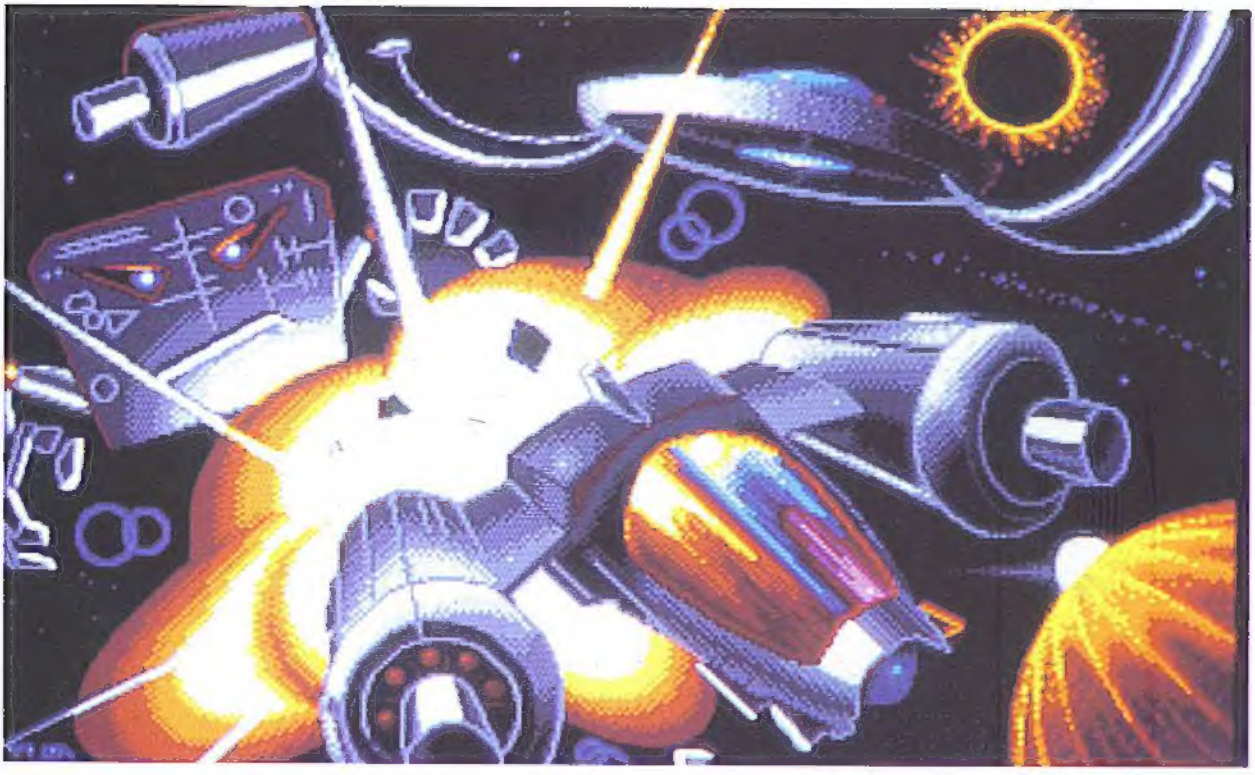
Şimdi ateşe bastığınızda alevli pençenizi kullanabilirsiniz. Meraklanmayın atış hakkınız sınırlı değil, ta ki vurulana ve eski halinize dönene dek. Kuşumsu canavarların bıraktığı askerleri de mümkünse iner inmez halledin. Platformların sonuna geldiğinizde ileri, aşağı doğru atlayın. Alevlerden kurtulup yine aşağı kayın kasalardakini alın. Şimdi sizi belki biraz uğraştıracak bir makina var. Eğer kurtadamsanız işiniz biraz daha kolay. Özellikle makinenin içindeki adamı zıplayarak vurmaya çalışın, birazdan makine yok olacaktır. Size fıçı atan adama da zıplayarak ateş edip, adamı hallettikten sonra önünüzde bölüm sonu canavarından başka hiçbir engel kalmayacak. Canavara özellikle arkadan saldırın ve sizi vurmasına izin vermeyin. Canavarın fazla problem olacağını sanmıyorum. Eğer canavarın işini bitirirseniz geminin burun kısmındaki o direk gibi şey yanacak ve siz de orman bölümüne geçeceksiniz. (Tabii ki ben orman bölümünü geçemedim.)

Oyunun bundan sonraki kısmının çözümünü size bırakıyorum. (Aslında ben beceremedim. 'Arcade'lere pek kabiliyetim yoktur.)

Sonuç olarak "Wolfchild" başta da söylediğim gibi diğer tipik 'arcade'lerden en azından konusuyla bile biraz farklı. (Bu arada aklıma geldi, oyunda tuzaklara dikkat edin, ekranın sol üst köşesinde puanınız, sol alt köşesinde de aldığınız "extra" ve "bonus"lar bulunmakta. Bunlar daha önce dikkatimden kaçmıştı). Eğer 'arcade' seviyorsanız bence kaçırmamanız gereken bir oyun. İyi vakit geçirmeniz dileğiyle!

Super Space Invaders

Bora Kutlu

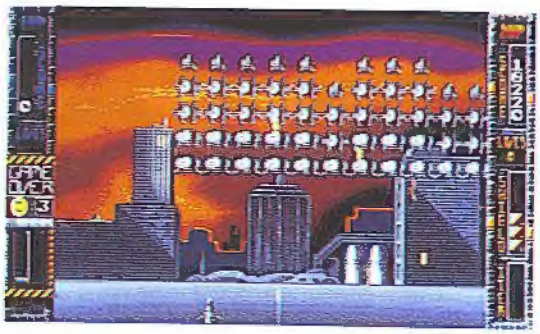


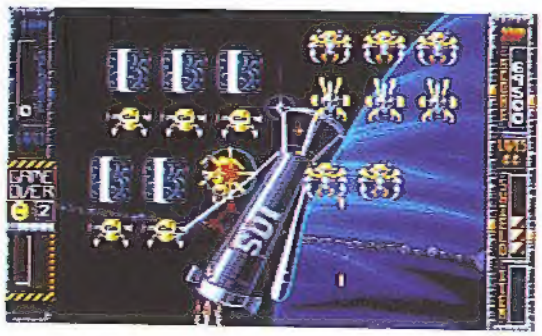
Arcade makine salonlarının, Atari salonları olarak anıldığı günlerde "FINAL FIGHT" veya "STREET FIGHTER" gibi oyunların ademihavvası, günün gençliğinin harçlıklarını silip süpüren bir oyun vardı. Bu oyun tahmin edebileceğiniz gibi "SPACE INVADERS"dı. Çok basit ama aynı zamanda çok zevkli olan bu oyunda ekranın üstünde sıra sıra dizili yaratıklar size ateş ediyor ve bir yılan hareketiyle aşağı iniyorlar, siz de ekranın en altındaki garibanı "seyyar roketatarınızla" onları bunu becermeden haklamaya çalışıyordunuz. Geçilen bölümlerde değişen tek şey oyunun hızıydı, ama bu, günün kitlesini hayran bırakmaya yetiyordu.

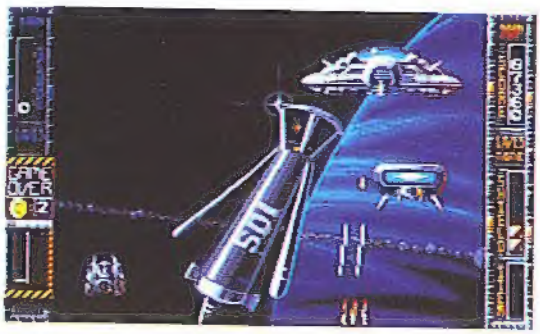
Zamanla bilgisayar endüstrisi akılalmaz bir ilerleme kaydetti ve "SPACE INVADERS" uzak bir hatıra olarak kaldı... Bugüne kadar... Artık yaşlandı derken Muhammed Ali gibi ortaya atılan oyun, modern bir shoot'em up'ın her türlü özelliklerine sahip olmakla beraber, eski çekici niteliklerini kaybetmeyerek şampiyonluğa adaylığını koymuş gözüküyor. Kısacası Taito'nun bu son oyunu gerçekten "SÜ-

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.

Grafik	Efektler/Müzik	Konu	Zorluk	Genel
★★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★







PER''.

Oyun çok güzel bir introyla açılıyor. İkinci diski yüklediğinizde de oyunun ufak bir hikâyesi çıkıyor. Ateşle oyuna geçebiliriz. İlk önce bize ''normal'' mi yoksa ''advanced'' mi, yani kolay mı yoksa kazık oyunu mu oynayacağımız soruluyor. Bunların tek farkı, kolayda rulet tarzı level'ları seçebilirken, diğerinde bölümler sırasıyla geliyor, yani aralarında herhangi bir güçlük farkı yok.

Eğer en son level'ı şans eseri hemen oynamak istersenız, normalde şansınızı deneyin. Bütün levelların ufak resimleri dönerken ateşe basıp kaderinize razı olacaksınız.

Oyun başladığında ekranın iki yanında göstergeler olduğunu göreceksiniz. Bunlarda puanınızı, aldığınız yara düzeyini ve taşıdığınız özel objeyle (eğer varsa) ne kadar daha paçayı kurtarabileceğinizi görebilirsiniz. Sağdaki gösterge sağ portta, soldaki de sol portta oynayan oyuncunundur. Ekranın ortası ise oyuna ayrılmış ve klasik Space Invaders oyununun ögeleri mevcut.

Aşağıda sağa sola götürebildiğiniz gemileriniz yukarınızda birbirinden garip huylu yaratıklar. Ateşiniz bir yere çarpmadan bir daha ateş edemiyorsunuz, bu da sizi daha stratejik oynamaya itiyor.

Şimdi gelelim oyunun artı noktalarına... En iyi noktalardan birisi oyunun iki kişi oynanabilinmesi. Oyunun background'ları gerçekten çok güzel ve canlı renklerle çizilmiş, hatta bazıları scroll ediyor, bu da oyunu daha da hareketlendiriyor. Ses efektleri çağın ilerisinde denilebilir, hatta ''uzaylıların elinden kurtardığınız inekler'' bile size ''THANK YOU'' diye sesleniyorlar.

Oyunda yukardan geçen ufo benzeri (bunlar her level'da şekil değiştiriyorlar) varlıkları vurduğunuzda size bir hediye paketi bırakıyorlar. Bunlardan herkesi donduran kocaman kelebeklerden envai çeşit süper silahlar çıkabiliyor. Yüzlerce harika yaratık grafiği ile sizin emrinize amade birkaç çeşit uzay aracı olması da cabası. Yaratıkların bazıları vurulunca uslu çocuk olup yok olurken bazıları tosun gibi büyüyor, ikiye ayrılıyor ve hatta bazılarının içinden başka yaratıklar çıkıyor. Bazıları savrulunca arkadaşları hemen yerini alıyorlar! Üstüne üstlük bir de ateş etmeden duramıyorlar! Vurulduğunuzda enerjiniz azalıyor ve sıfırlanınca malum... Bölüm sonlarında birbirinden güzel tüm ekranı kaplayan animasyonlu izbandutlar geliyor. Bunları ortadan birkaç kez vurarak yok edebilirsiniz. Ayrıca bonus levellarında ineklerinizi uçan dairelerden korumalısınız. Bir inek ''möö''lediğinde koşuşmaya başlayan ineği kaçıracaklar demektir. Gelen ufoyu ineği kapmadan veya kaparsa ineğe zarar vermeden vurursanız inek kurtulur. Bazı levellarda da başınıza göktaşları yağıyor, dikkatli olun. Son olarak bu oyunda istediğinizden çok level var ve hiçbiri birbirini taklit etmiyor...

Bence Mike Tyson bile beceremezken, yaklaşık 10 yıl sonra, SPACE INVADERS tahtına geri döndü.

20 Mega Bayt !

Daha fazla Amiga 500...
Daha hızlı Amiga 500...

Amiga 500 sahipleri yaşadı.

A590 20 MB Hard Disk Sürücü

Teleteknik Yetkili Satıcıları'nda.

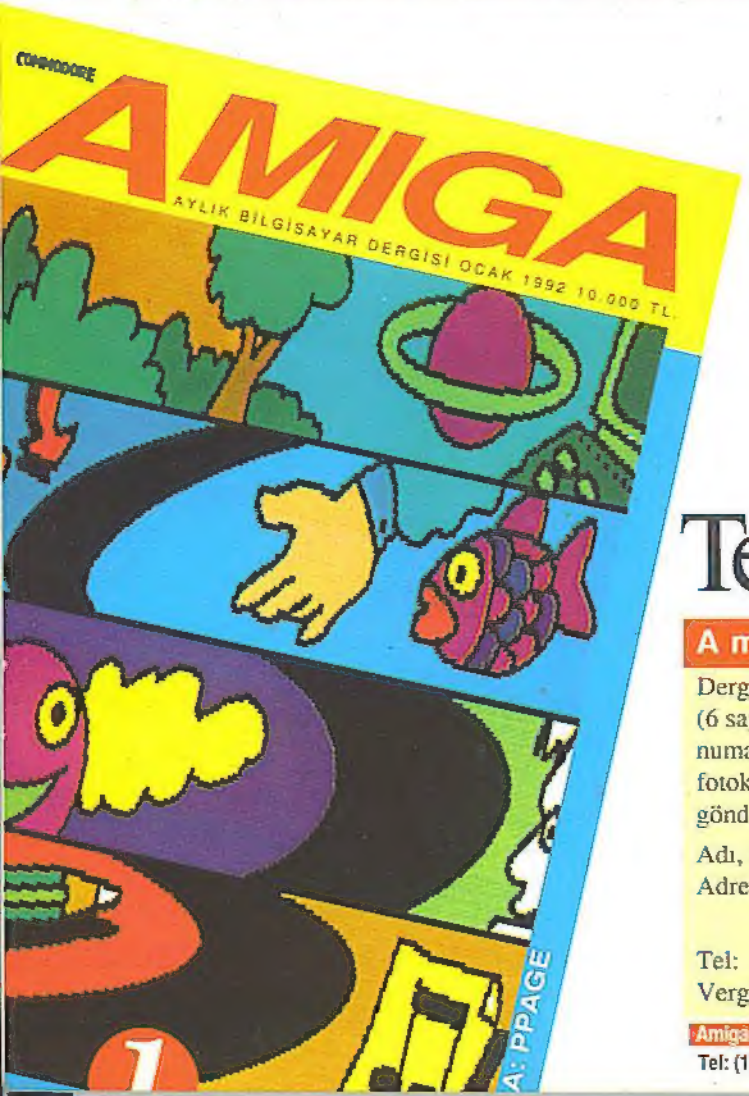
Artık Amiga 500'ler çok daha büyük bellek kapasitesiyle çalışıyor... çok daha hızlı çalışıyor...

Şimdi en sık ziyaret ettiğiniz Teleteknik Amiga Yetkili Satıcısı'na uğrayın, ***A590***'la tanışın.

Teleteknik

REKLAMDIR

Amiga Dergisi ile sınırsız yaratıcılığa abone olun !



*Amigacıların dergisi de **Amiga**!*

***Amiga Dergisi** yaratıcılığa ve yaratıcılara sınır tanımayanlar için...*

*Program açıklamalarından oyun tanıtımlarına, bilimsel yazılardan ipuçlarına veya hoş sürprizlere, Amigacıların aradığı herşey **Amiga Dergisi**'nde var!*

*Siz de **Amiga Dergisi**'ne abone olun, sınırsız yaratıcılığın dergisi evinize gelsin.*

Teleteknik

Amiga Dergisi Abone Formu

Derginizin abonelik ücreti 1 yılık (12 sayı) 100.000.-TL, 6 aylık (6 sayı) 50.000.-TL'dir. Abone olmanız için banka hesap numaramıza istediğiniz abonelik ücretini yatırıp banka dekontunun fotokopisini doldurduğunuz bu formla birlikte adresimize göndermeniz yeterlidir.

Adı, Soyadı:
Adresi:

Tel: Tarih: İmza:
Vergi Dairesi/No:

Amiga Dergisi Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy 80030 İstanbul
Tel: (1) 252 50 33 (6 Hat) Hesap No: Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5